

A complex digital artwork featuring two men's faces in the foreground, a church and windmill in the background, a monitor showing a game, a controller, and a mug in the foreground. The image is heavily layered with glitch effects, red splatters, and C++ code snippets. The code includes functions like `EXPORT_SYMBOL(groups_free);`, `int i;`, `for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++)`, `free_page((unsigned long)group_info->block)`, `kfree(group_info);`, `return NULL;`, `group_info->ngroups = gidsetsize;`, `group_info->nblocks = nblocks;`, `atomic_set(&group_info->usage, 1);`, `if (gidsetsize <= NGROUPS_SMALL)`, `group_info->blocks[0] = group_info->small_block;`, `else {`, `for (i = 0; i < nblocks; i++) {`, `gid_t *b;`, `b = (void *)__get_free_page(GFP_USER);`, `if (!b)`, `goto out_undo_partial_alloc;`, `group_info->blocks[i] = b;`, `}`. The image also features a red splatter in the top left, a monitor showing a game with a church and a plane, a controller, and a mug. The background is a dark, cloudy sky with a church and a windmill. The overall style is a mix of realism and digital glitch art.

Игры, которые убивают

Энтони Мартин

Данное издание представляет собой документально-аналитическую и правозащитную работу, основанную на открытых источниках, включая опубликованные документы, судебные акты, публичные заявления, сообщения СМИ, научные публикации и иные материалы, доступные на момент подготовки текста. Автор не ставит целью унижение чести, достоинства или деловой репутации каких-либо лиц и организаций.

Оглавление

Глава 1. Рик Алан Росс, Far Cry 5 и технология влияния

Глава 2. Христианские мотивы в Far Cry 5

Глава 3. Кого Far Cry 5 делает врагом

Глава 4. Цели антикультистов

Заключение

Источники

Современная реальность изменила саму природу манипуляции: границы между повседневной жизнью и виртуальной средой практически исчезли. Игровые миры перестали быть безобидным развлечением — они могут становиться инструментом идеологического воздействия, источником психологического давления и даже каналом вербовки.

Важно сразу подчеркнуть: цель этого исследования — не очернить игровую индустрию и не обвинить всех разработчиков в сотрудничестве с радикальными движениями. Речь идёт о конкретных случаях, когда отдельные проекты превращаются в платформу для распространения идей антикультовых организаций. В ряде случаев представители этих структур участвовали в разработке напрямую — как консультанты или эксперты, что позволило им внедрить в игровое пространство информационные маркеры, подсознательные установки и психологические триггеры, согласующиеся с их идеологией.

Глава 1. Рик Алан Росс, Far Cry 5 и ТЕХНОЛОГИЯ ВЛИЯНИЯ

Один из наиболее показательных примеров — шутер от первого лица *Far Cry 5*, вышедший в 2018 году. Несмотря на то, что это не первая часть популярной франшизы Ubisoft, именно она вызвала наиболее серьезные подозрения у исследователей и стала поводом для расследований. Ubisoft привлекла Рика Алана Росса как консультанта по теме культов. Рик Алан Росс — американский антикультист, «депрограммист» и давний соратник Александра Дворкина, известного своими агрессивными методами борьбы с так называемыми «тоталитарными сектами».

Сам Росс не скрывал своей роли. В социальных сетях он прямо заявил, что участвовал в работе над проектом.

В LinkedIn он написал: *«Меня пригласили консультантом для этой крайне успешной видеоигры от Ubisoft. Она пугающе точно воспроизводит внутреннюю структуру деструктивного культа»*.

В Twitter он подтвердил: *«Я консультировал эту игру, и она очень достоверно изображает динамику разрушительного культа»*.

Эти заявления получили дополнительное подтверждение в интервью, опубликованном в рамках рекламной кампании Ubisoft. Креативный директор *Far Cry 5* Дэн Хэй открыто рассказал о том, как сотрудничество с Россом помогло придать образам фанатиков реалистичность: *«Мы начали обсуждать с Риком язык, который используют секты. Дьявол кроется в деталях»*, — отметил Хэй.

В статье издания GamesBeat раскрываются дополнительные детали. На вопрос о ключевых принципах функционирования вымышленного культа «Врата Эдема», который стал антагонистом игры, Росс ответил коротко: «Два слова — “бесплатный труд”». По его словам, именно через трудовую эксплуатацию секты удерживают власть над членами и строят экономическую базу. Команда разработчиков стремилась показать это максимально достоверно, создавая сюжет, который выглядел бы не фантазией сценаристов, а точным отражением реальных практик.

Что делает группу сектой

В одном из интервью Росс дал чёткое определение деструктивной секты, выделив три обязательных признака, по которым можно распознать подобную организацию.

Во-первых, это абсолютная власть харизматичного лидера. Такой лидер не просто управляет структурой — он становится центром веры, смысловой осью, без которой организация не существует.

Во-вторых, это процесс глубокой индоктринации — сознательной трансформации мышления, известной как «реформа сознания» или «принудительное убеждение». Людей «ломают» психологически, чтобы получить над ними полный контроль и возможность манипулировать их поведением.

И, наконец, третья характеристика — нанесение вреда. Этот вред может быть физическим, психологическим, социальным или даже экономическим, и его степень варьируется от группы к группе. Но ключевым остаётся одно: деструктивный культ всегда разрушает жизнь тех, кто с ним сталкивается.

Дьявол кроется в деталях

Как отмечал креативный директор *Far Cry 5* Дэн Хэй, одной из важнейших задач при создании игры стало воссоздание правдоподобного образа секты не только через сюжет и персонажей, но и через их язык. По его словам, работа над этой частью проекта началась с консультаций с антикультистом Риком Аланом Россом, и именно здесь проявился тот самый принцип «дьявол кроется в деталях». Хэй подчёркивал, что с первых же обсуждений стало ясно: если разработчики хотят показать культ реалистично, его участники должны говорить иначе, чем обычные люди. В их речи должны появиться особые выражения, уникальные словоформы и термины, которые создают ощущение замкнутого, отличного от внешнего мира сообщества. В ходе консультаций обсуждались такие специфические понятия, как, например, «бомбардировка любовью» — термин, используемый в реальных сектах для обозначения психологического приёма, когда новых членов окружают чрезмерным вниманием и заботой, чтобы вызвать чувство принадлежности и доверия. «Мы

поняли: если диалоги и реплики будут построены на основе этого особого лексикона, персонажи зазвучат по-настоящему убедительно. Это была мощная возможность развить и углубить проект», — отмечал Хэй.

В интервью изданию *GamesBeat* собеседник задал вопрос о том, насколько важно донести тему сект до тех, кто, возможно, никогда не задумывался о подобном явлении или знает о нём лишь по историческим примерам вроде «Ветви Давидовой». Рик Росс ответил, что вопрос не теряет актуальности: «Культы — это постоянное явление. Я путешествую по всему миру и могу уверенно сказать: это глобальный феномен. Сейчас деструктивных культов больше, чем в 70-х, 80-х или 90-х годах. Это не исчезающая проблема, а растущая индустрия», — подчеркнул эксперт. Он добавил, что игра не только развлекает, но и способна выполнять важную просветительскую функцию. Сюжет, по его мнению, повышает осведомлённость о характерных признаках сектантских структур и помогает понять, как они действуют. Это особенно важно для тех, кто считает подобные организации чем-то далёким и не касающимся их жизни, ведь именно неосведомлённость делает человека наиболее уязвимым перед манипуляцией.

Рик Росс в интервью подчеркнул, что настоящая опасность культа проявляется не тогда, когда им руководит обычный мошенник или циничный манипулятор. «Вот тогда и становится по-настоящему страшно, — отметил он, — когда лидер действительно верит в то, что делает. В отличие от тех, кто действует ради выгоды, такой человек движим убеждённой, и именно в этот момент появляется потенциал для насилия, для срывов, для стремительной эскалации. Тогда всё становится по-настоящему жутким, по-настоящему опасным».

На вопрос журналиста *GamesBeat* о том, существуют ли сегодня в США секты, которые можно назвать реальной угрозой, Росс ответил, что подобные группы есть в любой стране мира и не исчезают ни на день. «Конечно, — сказал он, — есть организации, которые регулярно появляются в новостях, буквально каждый день. Достаточно заглянуть на cultnews.com или culteducation.com — там публикуются сведения о десятках движений, которые эксперты называют сектами и которые продолжают активно действовать».

Рик Алан Росс выступал консультантом компании *Ubisoft* по вопросам сект при создании *Far Cry 5*. На первый взгляд может показаться, что это лишь техническая

роль — второстепенная и почти незаметная. В общественном восприятии консультант остаётся за кулисами: он не принимает решений, не несёт прямой ответственности, его имя редко появляется на обложках. Однако за этой кажущейся «безобидностью» скрывается куда более весомое влияние, которое может иметь реальные и трагические последствия. Достаточно вспомнить события в Уэйко в 1993 году, когда Росс выступал в качестве советника для ФБР и Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием (АТФ). Его участие в операции против религиозного движения «Ветвь Давидова» сыграло заметную роль в цепочке решений, приведших к катастрофе, завершившейся гибелью десятков людей.

Чтобы глубже понять, как подобные «консультации» способны повлиять на ход событий, стоит вспомнить саму трагедию. События в Уэйко стали одним из самых тёмных эпизодов новейшей американской истории, и роль Росса в них была далеко не пассивной. Его активное участие в кампании по демонизации «Ветви Давидовой», а также сотрудничество с агентами ФБР и АТФ до и во время штурма Маунт-Кармел — поселения, где жила эта мирная религиозная община, — помогли сформировать общественное мнение и повлияли на стратегию силовых структур.

Подготовка трагедии в Уэйко Риком Россом

Подготовка к трагедии в Уэйко началась задолго до того, как первый выстрел прозвучал у стен Маунт-Кармел. Её истоки уходят в 1987 год, когда Рик Росс провёл насильственное «депрограммирование» двух членов религиозной общины «Ветви Давидовой» в северной части штата Нью-Йорк. Этот эпизод стал отправной точкой целой кампании давления, которая год за годом будет набирать силу. Уже в 1988 году Росс вместе с другими участниками организации *Cult Awareness Network* (CAN) развернул активную деятельность по ликвидации движения и дискредитации его лидера Дэвида Кореша. Они начали искать перебежчиков, выстраивать нарратив о «жертвах» культа, формируя образ опасной, фанатичной структуры. Через СМИ запускалась масштабная волна дезинформации и клеветы, адресованная не только широкой публике, но и представителям власти и правоохранительных органов. Центральная идея этих сообщений была проста и пугающа: Кореш и его последователи якобы представляют серьёзную угрозу общественной безопасности.

В 1992 году действия Росса перешли на новый уровень. Он похитил и подверг насильственному депрограммированию гражданина США Дэвида Блока, одного из членов «Ветви Давидовой». Этот процесс сопровождался как физическим, так и психологическим давлением. Под воздействием насилия Блок сообщил информацию о том, что на территории Маунт-Кармел якобы хранится оружие. Росс передал эти сведения в Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием (ATF), с представителями которого у него были личные связи. Несмотря на то, что данные оказались искажёнными, а их источник был единственным и крайне сомнительным — к тому же полученным в результате незаконных действий, — именно на них ATF впоследствии опиралось при начале расследования. Этот факт подтверждается и официальным отчётом Министерства финансов США, посвящённым операции 1993 года.

Задолго до того, как в Уэйко прогремели первые выстрелы, почва для трагедии тщательно готовилась. Соратники Рика Росса в течение нескольких лет последовательно снабжали правоохранительные органы и СМИ искажённой информацией и откровенной клеветой о религиозной общине «Ветви Давидовой». Начиная с 1990 года их усилия по дискредитации и демонизации движения только усиливались. В публичном пространстве формировался устойчивый образ «опасной секты», способной на экстремизм и насилие, и этот образ начал влиять на восприятие даже профессионалов. К моменту начала операции психологическая подготовка агентов сыграла свою роль: многие сотрудники ФБР и ATF были внутренне готовы воспринимать членов общины не как мирных верующих, а как потенциальную угрозу, требующую силового вмешательства.

Однако в этой тщательно выстроенной информационной картине существовал и другой взгляд — один, который почти никто за пределами Маунт-Кармел так и не увидел. Во время осады сами «давидианцы» сняли видеозапись, из которой следовало, что они не являлись пленниками своего лидера и не удерживались силой. На кадрах были запечатлены обычные американские граждане, мирно исповедующие свою веру, живущие в соответствии с собственными убеждениями и не нарушающие законы страны. Это видео могло изменить восприятие происходящего и разрушить навязанный образ опасной секты, однако агенты, получившие запись, так и не передали её в руки журналистов. Таким образом, альтернативная точка зрения так и

осталась скрытой от общества, а операция развивалась в условиях одностороннего информационного давления.

Обесчеловечивание как инструмент управления общественным мнением

Одной из ключевых стратегий кампании против «Ветви Давидовой» стало сознательное обесчеловечивание её членов. Было принято чёткое решение: не позволять обществу увидеть в них людей. Вместо этого в публичном поле активно поддерживался созданный Риком Россом и его сторонниками образ — «безумные сектанты, готовящиеся к новому Джонстауну». Даже видеозапись, сделанная самими членами общины, на которой были запечатлены дети, подростки, женщины и мужчины, не изменила восприятия. В информационном пространстве их лишили лиц и имён, превратив в безликую массу фанатиков, которые будто бы перестали быть людьми. Именно эта искусственно навязанная оптика позволила обществу спокойно наблюдать за происходящим и не задаваться вопросами о морали происходящего.

Тактика обесчеловечивания не была чем-то новым — она давно стала инструментом антикультистского движения, которое само во многом напоминает тоталитарную структуру. Эту линию, возглавляемую Александром Дворкиным и поддерживаемую его ближайшими соратниками, десятилетиями применяют к любым группам или даже отдельным людям, которых хотят уничтожить. Их цель — не анализировать и не разбираться, а создать устойчивый образ угрозы, против которой допустимы любые методы.

Тесные связи Рика Росса с силовыми структурами подтверждаются документально. Протоколы допросов и служебные отчёты прямо указывают, что именно он среди всех так называемых «экспертов по сектам» имел наибольший доступ к ФБР и АТФ. В одном из отчётов говорится, что Росс «испытывает личную ненависть ко всем религиозным сектам» и стремится «помогать правоохранительным органам в их уничтожении».

Финал этой истории стал одним из самых мрачных эпизодов американской истории конца XX века. В результате операции в Уэйко весной 1993 года погибли более 70 человек. Одни были застрелены, другие задохнулись от газа, многие сгорели

заживо. Среди погибших были пожилые люди, беременные женщины и 25 детей, включая младенцев и малышей младше трёх лет. Для тех, кто оказался внутри, штурм Маунт-Кармел превратился в подобие камеры пыток, созданной безумцем, где выхода не было и спасение стало невозможным.

Всего лишь консультация — или нечто большее?

Можно ли назвать это просто «консультированием»? Трудно применить это безобидное слово к одной из самых трагических страниц новейшей американской истории — случаю, когда представители государства убили собственных граждан, действуя под влиянием и в тесной связке с самозванным «экспертом по сектам». Рик Алан Росс, который долгие годы позиционирует себя как борца с деструктивными движениями, на деле сам стал частью единственной по-настоящему опасной и разрушительной секты — той, что скрывается под маской «антикультового движения». Его участие в событиях, приведших к катастрофе в Уэйко, было не эпизодическим, а системным и продолжительным.

Если бы не многолетнее вмешательство подобных «консультантов» в работу государственных структур, трагедии, скорее всего, удалось бы избежать. Их риторика, их интерпретации, их агрессивные рекомендации формировали восприятие ситуации и подталкивали к решению силовым путём. Сам Росс открыто признавал своё участие в операции: на собственном сайте он прямо писал, что в 1993 году консультировал Бюро по контролю за алкоголем, табаком и огнестрельным оружием, а также Федеральное бюро расследований по делу, связанному с общиной в Уэйко. Эта фраза, вырванная будто бы из профессионального отчёта, звучит сегодня как признание — признание того, что за фасадом «борьбы с сектами» скрывается участие в трагедии, стоившей десятков человеческих жизней.

Рик Росс предпочитает называть своё участие в событиях в Уэйко скромным словом «консультирование». Но действительно ли это так? Или речь идёт о куда более активной и прямой роли — о наводчике, который использовал руки федеральных агентов, чтобы уничтожить своих сограждан? Попробуем взглянуть на это иначе. Представьте человека, который нажимает кнопку и запускает ракетную систему по толпе, среди которой 25 детей и 61 взрослый. Можно ли назвать его всего лишь

оператором? Или он всё же убийца, потому что именно его действие привело к смерти невинных людей?

Другой образ не менее показателен: человек подходит сзади, достаёт пистолет, целится в затылок и нажимает на спуск. Пуля пробивает череп — жизнь обрывается. Кто несёт ответственность? Металлический кусок, вылетевший из ствола? Или тот, кто спланировал, направил, принял решение и довёл ситуацию до смертельного исхода? Как бы ответили на это семьи погибших — родители, дети, братья и сёстры тех, кто не вернулся домой?

Именно так развивались события в Уэйко. Это не просто случайная ошибка или неосторожность — это метод. Так действуют так называемые «борцы с сектами» — последователи тоталитарной секты Александра Дворкина, сеть людей, объединённых фанатичной идеологией и убеждённых в праве решать, кто достоин жить, а кто подлежит уничтожению. Их деятельность стала системой давления, насилия и устрашения, в которой человеческая жизнь оказывается разменной монетой.

Преступники всё ещё на свободе. Задолго до кровавой развязки в Уэйко Рик Росс тщательно просчитал и запустил многоступенчатую операцию, конечной целью которой было уничтожение конкретной группы людей. Начав с планомерной дегуманизации «Ветви Давидовой», он шаг за шагом добивался того, чтобы мирные граждане, десятилетиями спокойно жившие в соответствии со своими религиозными убеждениями и законами страны, превратились в глазах общества в чудовище. Его методы включали клевету, сознательную ложь и масштабную кампанию информационного давления через СМИ. Всё это несло одну цель — разжечь враждебность со стороны ФБР и ATF, превратить правоохранительные органы в инструмент расправы.

Эта община существовала на протяжении десятилетий, не нарушая законов и не представляя угрозы для общества. До тех пор, пока Росс не начал процесс демонизации, никто не называл их сектой. Но созданный им нарратив, усиленный истерией в СМИ и подпитанный политическим интересом, стал топливом для трагедии. Последовавшая за этим операция больше походила на изощрённую пытку в замедленном воспроизведении: день за днём, шаг за шагом мирных людей уничтожали на глазах у всей страны под прикрытием мнимой «борьбы с опасностью».

Факты говорят сами за себя: убийство американцев — детей, женщин, пожилых людей — было не стихийным инцидентом, а сознательно спланированным актом. Росс и его соратники использовали федеральные службы как послушный инструмент, направив их силу против безоружных людей. Он не понёс никакой ответственности за гибель людей, за превращение государственного аппарата в орудие массового убийства. Сегодня он по-прежнему на свободе — человек, чьи действия напрямую привели к одной из самых страшных трагедий современной Америки.

Важно понимать, что этот случай — не единичный. Лидер той же самой тоталитарной структуры, к которой принадлежит Росс, Александр Дворкин, несёт ответственность за гибель множества невинных людей в разных странах, включая Россию. Подобно своему соратнику, он использует государственные механизмы как оружие, направленное против тех, кто не вписывается в их идеологическую схему. Уже более трёх десятилетий эта международная сеть фанатиков, садистов и идеологических убийц действует по одному и тому же сценарию: она убивает чужими руками, оставляя на поверхности лишь исполнителей, а не настоящих виновников.

Командой аналитиков собрана документально подтверждённая информация о множестве трагедий, в которых погибали невинные люди по вине одной и той же тоталитарной и человеконенавистнической структуры, возглавляемой Александром Дворкиным. Эти материалы показывают не отдельные эпизоды, а системный характер деятельности, в основе которой лежат ненависть, идеологический фанатизм и стремление к контролю над сознанием.

Именно в этом контексте фигура Рика Росса приобретает особую значимость. Возникает вопрос, от ответа на который невозможно отмахнуться: если один человек способен манипулировать опытными профессионалами — сотрудниками разведки, федеральными агентами и представителями государственных структур, — то какие последствия могут быть у его влияния на тех, кто не обладает защитными механизмами? Что произойдёт с сознанием детей, подростков и неподготовленных взрослых, которые во время видеоигры входят в состояние повышенной внушаемости, вызванной нейронной возбудимостью и сенсорной перегрузкой?

Во время игрового процесса мозг человека оказывается открыт для психологического воздействия. Его восприятие становится гибким и уязвимым, а барьеры критического мышления — заметно слабее. Именно в этом состоянии человек

наиболее восприимчив к скрытым посланиям и элементам подсознательного программирования, которые могут быть встроены в игровой контент. Этот аспект заслуживает отдельного и более глубокого рассмотрения — к нему мы ещё вернёмся в следующей части материала.

Образ лидера культа в видеоиграх

Трагедия в Уэйко до сих пор воспринимается последователями тоталитарной структуры, возглавляемой Александром Дворкиным, как их личный триумф — показатель успешности метода, пример того, как информационная демонизация может привести к физическому уничтожению целой религиозной общины. Для них это не национальная катастрофа, а своего рода «образцовая операция», в которой были отработаны и отточены ключевые механизмы воздействия на сознание общества и государственных структур.

Неудивительно, что созданный Риком Россом и его соратниками демонизированный образ лидера «Ветви Давидовой» Дэвида Кореша вышел далеко за рамки исторического контекста и начал жить собственной жизнью в культуре. Именно этот искажённый портрет послужил прототипом для вымышленного персонажа Джозефа Сиды — лидера культа в видеоигре *Far Cry 5*, над созданием которой Росс работал в качестве консультанта. Его участие обеспечило разработчикам доступ к наработанным методикам манипуляции, позволив сделать образ антагониста не просто убедительным, но и глубоко воздействующим на эмоциональное восприятие игроков.

Любопытно, что влияние этого нарратива не ограничилось одной игрой. Образ Дэвида Кореша, переосмысленный и адаптированный к новому контексту, вдохновил разработчиков и в другом проекте — *Outriders* (2021), где центральной фигурой стал лидер культа по имени Салем Кореш. Здесь снова прослеживается тот же принцип: демонизированный архетип, рождённый в ходе информационной войны, продолжает распространяться, обретая новые формы и находя своё место в цифровой культуре.

Сотрудничество Росса и Дворкина

Рассматривая деятельность тоталитарной структуры, возглавляемой Александром Дворкиным, невозможно обойти стороной его тесное сотрудничество с Риком Россом. Эти двое не просто разделяют схожие взгляды и методы — их объединяет многолетнее партнёрство, укоренённое в общих целях и идеологической основе. Подтверждением этому служат открытые данные: на официальном сайте Рика Росса указано их совместное участие в антикультовом симпозиуме, прошедшем в Таиланде.

Оба фигурировали в списке докладчиков на трёхдневной международной конференции по изучению культов, состоявшейся в Бангкоке в 2011 году. Этот факт демонстрирует не случайный контакт, а системную координацию усилий на глобальном уровне. К тому времени Александр Дворкин уже третий год занимал пост вице-президента международной организации FECRIS, что позволило ему использовать её ресурсы и влияние для продвижения своих идей и расширения сети антикультового движения. Совместное участие в подобных мероприятиях показывает: их деятельность не ограничивается отдельными странами, а представляет собой скоординированную международную кампанию, целью которой является разрушение и подавление любых религиозных течений, не вписывающихся в их идеологическую модель.

Только вдумайтесь: члены самой опасной и влиятельной тоталитарной секты в мире скрываются под маской «борцов с сектами». Они ездят по миру, читают лекции, позиционируют себя как эксперты в области религиозной безопасности, проводят симпозиумы и международные конференции, прикрываясь гуманистической риторикой о защите общества и прав человека. Но за этой тщательно выстроенной витриной скрывается куда более тёмная реальность: под видом просветительской деятельности они вербуют новых сторонников и подготавливают будущих адептов собственной идеологической структуры.

Рик Росс, одна из ключевых фигур этого движения, на протяжении всей своей карьеры «депрограмматора» тесно сотрудничал с организацией *Cult Awareness Network* (CAN), члены которой активно помогали ему в кампании по демонизации религиозной общины «Ветви Давидовой». Ещё в начале 1970-х годов среди аффилированных партнёров CAN значилась организация *American Family Foundation* (AFF), которая в 2004 году сменила название на *International Cultic Studies Association* (ICSA) и стала официальным партнёром международной сети *FECRIS*. С 2009 года пост

вице-президента FECRIS занимает Александр Дворкин, что подчёркивает тесное переплетение интересов и стратегий всех этих структур.

О характере их сотрудничества красноречиво говорит и содержание официального сайта FECRIS. В разделе ссылок там можно обнаружить ресурсы ICSA, а также сайты американских антикультистов Стивена Хассена — коллеги Росса — и самого Рика Росса. Хотя формальное членство последнего в FECRIS никогда не подтверждалось публично, сам факт размещения ссылки на его ресурс, регулярное участие в международных конференциях с представителями организации и общая риторика их выступлений говорят сами за себя. Стоит лишь внимательно изучить полный перечень аффилированных с FECRIS структур, проанализировать их лексику, аргументацию и идентичные методы воздействия — и любые сомнения в их координации и совместной деятельности исчезнут.

Сложные связи между участниками международной антикультовой сети образуют не случайный набор контактов, а устойчивую систему взаимной поддержки, координации и продвижения общей идеологии. Их интересы переплетены через личные отношения, совместные проекты, конференции, экспертные площадки и международные структуры. В результате формируется не разрозненное движение, а слаженный механизм глобального масштаба, способный действовать согласованно в разных странах и информационных средах.

Именно в этом контексте стоит снова обратиться к примеру *Far Cry 5*, где подобное влияние проявилось в более завуалированной, но не менее значимой форме.

Влияние видеоигры Far Cry 5 на сознание игроков

Самые весомые свидетельства потенциально опасного воздействия *Far Cry 5* на психику поступают не от исследователей и не от критиков, а от самих игроков. Именно они первыми начали говорить о присутствии в игровом процессе скрытых программирующих сигналов — элементов, способных формировать определённые поведенческие модели и внедрять в сознание психологические установки. Эти наблюдения не единичны: они встречаются в многочисленных комментариях под видео, посвящёнными игре, и в тематических обсуждениях на различных онлайн-платформах.

Первые подобные высказывания появились в комментариях к видео на официальном YouTube-канале компании *Ubisoft*, разработчика и издателя *Far Cry 5*. Особенно показательной стала реакция аудитории на ролик с участием Рика Росса, который выступал там в качестве «эксперта по культам». Именно под этим видео начали активно появляться сообщения игроков о том, что определённые образы, диалоги и сюжетные линии в игре оставляют ощущение психологического давления, намеренного влияния на мышление и восприятие. Некоторые из них прямо указывали на элементы, которые воспринимаются не как художественные приёмы, а как целенаправленные внушения, встроенные в игровое повествование.

Среди множества откликов особое внимание привлекает один комментарий, автор которого, судя по его формулировкам, хорошо знаком с трагедией в Уэйко — точнее, с той её интерпретацией, которую на протяжении десятилетий активно продвигают Рик Росс и его антикультовые соратники. В тексте явно прослеживается стремление увидеть в игровом сюжете повторение уэйковского сценария, словно игрок подсознательно ищет аналогии между вымышленной историей и реальной трагедией, навязанной через фильтр антикультовой пропаганды.

Этот факт сам по себе говорит о многом. Он свидетельствует о том, что экстремистская, квазирелигиозная идеология тоталитарной структуры, возглавляемой Александром Дворкиным, а также его соратника Рика Росса, уже способна проникать в сознание пользователей через культурные и медиапродукты. Она укореняется на уровне подсознания, формируя определённые реакции и ожидания, — и делает это настолько незаметно, что человек начинает воспринимать навязанные образы как собственные мысли.

Особенно показательным стал один из комментариев под видео, который ярко отражает восприятие игры через призму навязанных антикультовых нарративов. Его автор пишет: «Я так и не понял, почему нигде не было военных или подразделений национальной гвардии, учитывая, насколько это террористический культ и как широко он распространён. Думается, армии США и правительству следовало бы вмешаться, слишком уж страшен этот культ и бросает вызов федеральному правительству. Я просто не понимаю, почему полицейские силы здесь, в Хоупе, штат Монтана, не обратились за помощью к нацгвардии, чтобы уничтожить этих членов культа. Это единственное в игре, во что трудно было поверить».

Эта реплика говорит больше, чем может показаться на первый взгляд. Она демонстрирует, как глубоко в массовое сознание проникает язык и логика, изначально сформированные антикультовыми активистами. В них культ воспринимается не как группа людей с определёнными убеждениями, а как террористическая структура, которую необходимо уничтожить с привлечением армии и государственных сил. Такое мышление — прямое следствие многолетней пропаганды, где насилие и уничтожение становятся «естественным» и «оправданным» ответом на инакомыслие.

Не менее тревожным выглядит и другой комментарий, обнаруженный под отдельным видео: «Far Cry 5 в реальной жизни, типа того». Эта короткая фраза демонстрирует опасное стирание границ между вымышленным миром и действительностью. Игровая реальность начинает восприниматься как отражение или даже продолжение реальной жизни, а заложенные в неё идеи — как нечто само собой разумеющееся. Именно в этом и заключается главный риск: медиаформы становятся не просто средством развлечения, а инструментом формирования мировоззрения, незаметно меняющим способ восприятия действительности.

Песня как инструмент программирования

Даже беглый взгляд на многочисленные обзоры *Far Cry 5* позволяет понять, насколько глубоко разработчики внедрили элементы психологического воздействия в структуру игрового процесса. Один из наиболее показательных примеров — использование музыкальных триггеров, в частности композиции «Only You (And You Alone)» группы *The Platters*. Эта песня, знакомая миллионам слушателей как романтическая классика середины XX века, в контексте игры приобретает совершенно иное значение и становится инструментом подсознательного программирования.

На одном из скриншотов, полученных из игрового процесса, в левом верхнем углу экрана виднеется надпись: «Only you» («Только ты») и инструкция: «УБЕЙ финальную цель до окончания времени». На стене рядом крупными буквами выведено слово «Жертва». Сама фраза «Only You» многократно повторяется в различных сценах: её произносят персонажи, она звучит как часть звукового окружения, незаметно проникая в сознание игрока.

Особенно показателен один из сюжетных эпизодов. В нём классическая песня используется как активирующий механизм: её звучание вводит персонажа в изменённое состояние сознания, подавляет волю, гипнотизирует и словно «отключает» критическое мышление. На этом фоне игрок получает задание — за ограниченное время пройти через тёмные коридоры и уничтожить всех «культистов», встречающихся на пути. Сочетание музыкального мотива, счётчика времени и агрессивной задачи создаёт особый эмоциональный контекст, в котором действие перестаёт восприниматься как моральный выбор и начинает восприниматься как обязательный рефлекс.

Такие приёмы — не просто художественный элемент. Они иллюстрируют, как легко игровые механики могут использоваться для внедрения поведенческих моделей и как незаметно развлекательный контент способен превращаться в инструмент управления сознанием.

Важно подчеркнуть: сама структура этого игрового эпизода — уничтожить «культистов» в условиях жёсткого временного ограничения — не является случайной или второстепенной деталью. Это осознанный психологический приём. В момент выполнения задачи внимание игрока достигает максимальной концентрации: каждый ресурс восприятия сосредоточен на цели, сформулированной предельно просто и однозначно — «убей культиста». Ситуация усложняется замкнутым, мрачным пространством, которое усиливает чувство давления и тревоги.

Дополнительную роль играет непрерывная аудиовизуальная стимуляция. Знакомая мелодия, звучащая фоном, надписи вроде «Only You» в углу экрана, слова на стенах — все эти элементы формируют плотный информационный фон. Поскольку внимание игрока полностью занято выполнением задачи, подобные сигналы минуют сознательный контроль и напрямую встраиваются в подсознательные уровни восприятия. На этом этапе человек уже не анализирует, не оценивает и не фильтрует получаемую информацию — он просто усваивает её, как часть реальности.

Каждая деталь в этом эпизоде продумана с предельной точностью и выстроена так, чтобы работать в единой связке, усиливая внушение и закрепляя нужную поведенческую модель. Эти элементы не существуют изолированно: вместе они образуют систему, способную незаметно влиять на психику и формировать желаемые реакции.

Пазловое кодирование

Перед нами — классический пример того, как аудиовизуальный контент способен воздействовать на подсознание человека. В одном из аналитических исследований этот феномен получил название «пазловое кодирование» — особый психологический механизм, который применяется для постепенного формирования определённого типа мышления, выращивания потенциальных исполнителей насилия и провоцирования агрессивных действий чужими руками.

Суть этого метода заключается в тонком и незаметном воздействии на восприятие. Через визуальные образы и звуковые стимулы манипуляторы — в данном случае представители антикультовой идеологии — шаг за шагом перестраивают внутреннюю картину мира человека, влияя не только на его сознательное мышление, но и на более глубокие, подсознательные уровни. В результате человек начинает воспринимать реальность иначе, чем раньше, и, не осознавая этого, готовится действовать в соответствии с заложенным извне сценарием.

Пазловое кодирование может внедряться в самые разные форматы — от фильмов и видеороликов до интерактивных развлечений, таких как видеоигры. Его особенность заключается в том, что даже кажущееся бессмысленным или хаотичным визуальное наполнение на самом деле может содержать тщательно встроенные нейрокогнитивные триггеры и подсознательные команды. Эти элементы не активируются сразу. Они словно «зашиваются» в память, ожидая определённого набора внешних условий — контекста, который станет пусковым механизмом. И когда этот момент наступает, человек начинает действовать так, как было задумано создателями программы.

В дальнейших частях материала мы подробно рассмотрим, какие именно обстоятельства способны запустить этот скрытый механизм и как незаметно внедрённый код переходит от латентного состояния к активному.

Особого внимания заслуживает финал *Far Cry 5*, вызвавший у игроков неоднозначную реакцию и породивший множество интерпретаций. Сюжет предлагает два сценария развязки: в первом игрок решает противостоять «культистам», что влечёт за собой глобальную катастрофу — ядерный удар, гибель цивилизации и фактический конец мира. Второй вариант кажется мирным и безопасным: главный

герой вместе с союзниками покидает территорию культа, избегая прямого столкновения и кровопролития.

Но именно в этом «мирном» варианте раскрывается скрытый смысл всей игры. Как только герои садятся в автомобиль, внезапно включается знакомая мелодия — «Only You (And You Alone)». Её звучание моментально запускает ранее заложенный механизм: главный герой, находящийся под действием гипнотического внушения, теряет контроль над собой и нападает на своих товарищей. Сцена заканчивается кровью и насилием, а сама идея мира оказывается иллюзией.

Этот сюжетный поворот не случаен. На протяжении всей игры песня «Only You» многократно демонстрируется как инструмент подавления воли, введения в транс и втягивания персонажа в структуру культа. В финале же она выступает как активатор подсознательной программы, встроенной в героя ранее, — точка, в которой все элементы «пазлового кодирования» сходятся воедино. Игроку наглядно показывают: даже иллюзия выбора не способна защитить его от воздействия, если механизм манипуляции уже запущен.

Травматический след игры: ПТСР

Особую тревогу вызывает тот факт, что влияние композиции «Only You» в контексте *Far Cry 5* зафиксировано не только на уровне игрового повествования, но и в реальных психологических реакциях игроков. Сами пользователи в многочисленных комментариях признаются: песня оказывает на них заметное и порой пугающее воздействие, которое далеко выходит за рамки простого эмоционального отклика.

Один из игроков описал своё состояние после очередного прохождения как симптомы ПТСР — посттравматического стрессового расстройства, когда звучание знакомой мелодии вызывает вспышки тревоги, навязчивые мысли и даже физическое напряжение. Другие делились ощущением внезапного желания убивать, которое появлялось всякий раз при прослушивании композиции. «Песня *Only You* просто... идеальна», — пишет один из пользователей, подчёркивая её парадоксальное сочетание приятного звучания и разрушительного психологического эффекта. «Раньше она мне нравилась. Теперь она вызывает у меня желание убивать», — признаётся другой. «Каждый раз, когда я слышу песню “only youuuuuuu”, у меня начинается ПТСР.

Спасибо, Джейкоб», — иронично добавляет третий, имея в виду одного из антагонистов игры. А кто-то формулирует это почти как правило: «Можешь ли ты называть себя фанатом *Far Cry 5*, если у тебя не наступает ПТСР, когда играет *Only You?*»

Воздействие аудиовизуального кода, заложенного в игру, не ограничивается экраном и виртуальным пространством. Оно оставляет след в психике человека, формируя устойчивые реакции, которые могут активироваться уже за пределами игрового контекста. Именно в этом проявляется истинная опасность подобных приёмов: они продолжают работать, даже когда игра давно закончена.

Настоящий лидер культа — Дворкин

Всё, что вы прочитали до этого момента, — не отдельные инциденты, не случайные совпадения и не результат изолированных действий отдельных людей. Это прямые последствия деятельности таких фигур, как Рик Росс и Александр Дворкин, а также других участников их тоталитарной сети. Перед нами — наглядный результат их маниакального стремления выстроить систему, способную превращать обычных людей в управляемых исполнителей насилия. Эти манипуляторы берут психически здоровых, мыслящих людей и шаг за шагом разрушают их внутренние ориентиры, заменяя их собственной программой. Когда трансформация завершается, они запускают механизм агрессии — и человек, не осознавая этого, становится орудием их воли. Всё это происходит не спонтанно, а с холодным расчётом и методичной последовательностью. И, судя по всему, те, кто стоит за этим процессом, получают удовлетворение от последствий, ощущая себя создателями, управляющими судьбами других.

Без лишней прямолинейности можно сказать, что перед нами — одна из наиболее тревожных идеологических структур современности: сеть людей, действующих под вывеской борьбы с культами, но, по сути, воспроизводящих те же механизмы давления, подавления и психологического насилия, с которыми они якобы борются. В центре этой системы — Александр Дворкин. Именно здесь кроется истинное лицо культа: не в вымышленных персонажах видеоигр и не в тех, кого они объявляют «угрозой», а в самих организаторах этой идеологической машины.

Реакции игроков лишь подтверждают масштаб и глубину этого воздействия. Один из них отмечает: «Мне нравится многозначность песни. Название — игра слов из старого военного лозунга, а Джейкоб — бывший военный со своей культовой армией. Банальная романтическая песня, на которую ты бы не обратил внимания, обладает силой активировать целую армию. И *только ты* мог быть тем, кто убил Элая, потому что он доверял тебе как помощнику шерифа, несмотря на зомбирование, и всё равно впустил тебя в бункер. *Far Cry 5* оказалась на редкость продуманной во многих отношениях». Другие комментируют: «Спасибо — теперь эта песня заела у меня в голове», «Когда я слышу эту песню, я напрягаюсь. Эта песня — настоящий шедевр, и мне также кажется, что *FC5* отлично справилась с этим».

Эти признания говорят о многом: внедрённый код работает. То, что начиналось как «просто игра», становится механизмом воздействия, формирующим поведение и эмоциональные реакции. И за всем этим, как и прежде, стоит не вымышленный персонаж, а реальный человек — Александр Дворкин, чья идеология и сеть продолжают влиять на умы и судьбы людей по всему миру.

Doom, «Колумбайн» и эхо трагедии в Уэйко

Когда речь заходит о шутерах от первого лица — жанре, который за последние десятилетия стал одной из самых влиятельных форм цифровой культуры, — невозможно не вспомнить *Doom*. Эта игра, вышедшая в 1993 году, не просто заложила основы жанра, но и оказала глубокое воздействие на целое поколение игроков. Однако её влияние не всегда ограничивалось виртуальной средой. Самым известным и ужасающим примером стала бойня в школе «Колумбайн» в Литтл-Тоне, штат Колорадо, где двое старшеклассников, Эрик Харрис и Дилан Клиболд, убили 12 учеников и одного учителя, ранили ещё 23 человека, а затем покончили с собой.

Харрис и Клиболд были одержимы *Doom*. Они не просто играли — игра проникла в их мышление, сформировала их восприятие и стала неотъемлемой частью их внутреннего мира. «*Doom* так вжилась в мою голову, что мои мысли почти всегда связаны с игрой», — писал Харрис в своём дневнике. Их план массового убийства во многом повторял механику игры: холодное, методичное уничтожение целей в замкнутом пространстве, где реальность и игровая логика практически слились воедино.

Особое значение имеет и дата, которую они первоначально выбрали для нападения. Харрис и Клиболд собирались устроить бойню 19 апреля 1999 года — в шестую годовщину окончания осады в Уэйко и четвёртую годовщину взрыва в Оклахома-Сити. Лишь нехватка боеприпасов вынудила их отложить нападение на один день — до 20 апреля. Этот факт говорит о том, что трагедия в Уэйко стала не просто историческим событием, а символом, глубоко укоренившимся в сознании тех, кто готовился к собственному акту насилия.

Важно помнить и ещё один момент: взрыв в Оклахома-Сити, унёсший жизни 168 человек, тоже был приурочен к годовщине трагедии в Уэйко. Организатор теракта Тимоти Маквея устроил его 19 апреля 1995 года — ровно через два года после штурма комплекса Маунт-Кармел. Позже он прямо заявил, что его действия были актом мести федеральному правительству за события в Уэйко и другие преступления государства против собственных граждан.

Все эти эпизоды складываются в тревожную картину: трагедия в Уэйко стала символом и триггером для целого ряда актов насилия, а культурные продукты, такие как *Doom*, сыграли роль в формировании того ментального поля, в котором эти акты становились возможными.

Таким образом, гибель членов стигматизированной религиозной общины «Ветви Давидовой» 19 апреля 1993 года стала тем самым спусковым крючком, который запустил цепную реакцию насилия. Сначала — взрыв в Оклахома-Сити 19 апреля 1995 года, совершённый в годовщину штурма Маунт-Кармел как акт мести федеральному правительству. Затем, спустя ещё четыре года, — бойня в «Колумбайне» 20 апреля 1999 года, вдохновлённая как предыдущими трагедиями, так и культурным контекстом, в котором они существовали.

Что послужило главным пусковым механизмом в этих случаях — сами трагедии, спровоцированные антикультовыми активистами, или же мощное воздействие компьютерных игр, закреплявших модели насилия в массовом сознании? Ответ на этот вопрос требуют тщательного профессионального анализа и междисциплинарного исследования. Однако одно можно утверждать с уверенностью: между этими явлениями существует устойчивая причинно-следственная связь, и они не могут рассматриваться изолированно друг от друга.

Пример *Far Cry 5* демонстрирует это особенно наглядно. Для антикультовых операторов не существует моральных границ. Их участие в событиях, ставших символами человеческих трагедий и массовых убийств, соседствует с разработкой цифровых продуктов — шутеров от первого лица, насыщенных террористической риторикой и скрытыми программирующими элементами. Всё это подчинено одной цели: формировать новое поколение управляемых исполнителей, которые будут действовать неосознанно, под влиянием встроенных идеологических установок.

Вся полнота ответственности за жертвы, о которых шла речь на протяжении этого материала, — за каждое убийство, каждую трагедию, каждую человеческую жизнь, оборванную насилием, — лежит на антикультовых идеологах и активистах. Именно они — организаторы и вдохновители гибели людей. Одни из них лично участвуют в разработке операций, приводящих к массовым жертвам, другие предпочитают оставаться в тени, заставляя других исполнять приказы и превращая их в послушное оружие.

Для них человеческая жизнь — не более чем инструмент. Они наслаждаются властью над судьбами, контролем над мыслями, ощущением собственной значимости, измеряемой количеством разрушенных судеб. Сколько «одиноких волков» они уже породили — людей, превратившихся в идеологическое оружие, готовое разорвать невинных по первому же сигналу? Сколько ещё таких людей будет создано, пока эта машина не остановлена?

Сколько крови ещё должно пролиться? Сколько детей погибнет, прежде чем мировое сообщество осознает масштаб угрозы и назовёт вещи своими именами? Эта сеть — не просто опасное движение. Это международная тоталитарная секта, выстроенная на экстремистской идеологии, которая питает насилие, возвращает убийц и уже десятилетиями разрушает человеческие жизни по всему миру. И чем дольше она остаётся безнаказанной, тем ближе новые трагедии.

Что чувствуют родители жертв?

Неизбежно возникает вопрос, который невозможно отвести как риторический: что чувствуют родители тех детей, которые стали жертвами «наводчиков» и «консультантов», тех, кто цинично оправдывает своё участие в трагедиях словами «мы

лишь давали рекомендации»? Это горе, которому не подобрать слов. Это боль, не знающая границ. Но не меньший ужас переживают и те родители, чьи сыновья и дочери сами превратились в убийц. Они знали их другими: прилежными учениками, мечтателями, добрыми и отзывчивыми людьми, подававшими надежды. А потом — словно кто-то нажал невидимую кнопку — их ребёнок перестал принадлежать себе, он превратился в управляемое оружие.

И не имеет значения, каким путём это произошло — через видеоигры, телепередачи, статьи в СМИ, книги или лекции в университетах. За десятилетия существования эта сеть отточила десятки инструментов психологического воздействия и манипуляции. Все они направлены на одну цель: запрограммировать сознание, подчинять волю, ломать внутренние ориентиры. Всё это ради ощущения власти — ради чувства собственного превосходства и иллюзии божественности, когда чужие жизни становятся материалом для экспериментов и игр. В этом и заключается настоящая причина происходящего: не в борьбе за «спасение» общества, а в стремлении управлять им, решать, кому жить, а кому умереть.

И настоящие убийцы — это не дети, оказавшиеся под воздействием «пазлового кодирования» и глубокой психологической обработки. Они — такие же жертвы, как и те, против кого в итоге направлено их оружие. Настоящие убийцы — это те, кто спланировал, внедрил и запустил эту систему. Это манипуляторы, превратившие человеческое сознание в инструмент, а детей — в безвольные орудия своей воли.

Все представленные факты не являются случайными совпадениями или частными эпизодами. Это — доказательства существования отложенного механизма действия, подтверждение целенаправленного процесса формирования потенциальных убийц. Это наглядный пример того, как работает «пазловое кодирование» — метод, который не просто существует, но активно применяется агентами так называемого антикультового движения.

После подобного кодирования человеку нужен лишь триггер, чтобы активировать встроенную программу: достаточно наткнуться в сети на статью о «сектах», комментарий в соцсети или услышать знакомую песню — как в *Far Cry 5* — и убийство может произойти. Жертвой станет любой, кто окажется рядом, вне зависимости от обстоятельств. Именно поэтому антикультовая сеть — это не просто опасная организация. Это радикальная и экстремистская секта современности, способная

незаметно программировать человеческое поведение и направлять его в сторону насилия.

Что происходит с мозгом шутера

Поскольку *Far Cry 5* принадлежит к жанру шутеров от первого лица, важно понять, как подобные игры воздействуют на мозг человека даже вне контекста «пазлового кодирования» и идеологического влияния. В играх этого типа человек не просто управляет персонажем со стороны — он становится его глазами, его телом, его точкой восприятия. Такое полное погружение радикально меняет характер взаимодействия с цифровой средой и глубоко влияет на когнитивные процессы.

Мозг воспринимает подобный опыт как крайне близкий к реальному. Когда игрок видит виртуальный мир «изнутри», от лица героя, это активирует те же нейронные механизмы, которые задействуются при восприятии настоящей окружающей среды. Особую роль здесь играют лобные и теменные доли — области мозга, отвечающие за внимание, пространственную ориентацию, планирование и принятие решений. Чем выше уровень вовлечённости, тем сильнее ощущение «присутствия» — субъективное чувство того, что человек действительно находится внутри цифрового пространства.

Этот эффект подтверждён и научными исследованиями. Так, работа под названием «Перспектива и управление во время видеоигр влияют на опыт пространственного присутствия и паттерны активации мозга» демонстрирует, что перспектива от первого лица значительно усиливает ощущение реальности происходящего. Одновременно с этим наблюдается снижение активности альфа-волн — показателя состояния покоя мозга, — что говорит о повышенной когнитивной вовлечённости и готовности к действию.

Иными словами, вид от первого лица делает игровой опыт не просто захватывающим, но и нейропсихологически интенсивным. Он формирует более прочные связи между восприятием и реакцией, сокращает дистанцию между виртуальным и реальным и создаёт условия, при которых влияние скрытых стимулов — если они присутствуют — становится особенно сильным.

Интенсивное и продолжительное увлечение шутерами от первого лица способно вызывать долгосрочные изменения в работе мозга, особенно в тех зонах, которые

отвечают за память, ориентацию в пространстве и интеграцию сенсорной информации. Исследование под названием «Длительные изменения связи, вызванные интенсивной игрой в шутер от первого лица» показало, что регулярная и продолжительная игра вызывает стойкие перестройки в нейронных связях между таламусом и парагиппокампальной извилиной — структурами, которые играют ключевую роль в пространственной навигации и формировании памяти. Эти изменения сохраняются даже спустя три месяца после прекращения игровой активности, что свидетельствует о глубине и устойчивости воздействия.

Но последствия не ограничиваются лишь нейрофизиологическими перестройками. В статье «Игры для мозга могут перенести виртуальный опыт в реальный мир» описан феномен, получивший название *game transfer phenomena* — «перенос видеоигры». Это состояние, при котором игрок начинает воспринимать элементы игрового мира как часть реальной действительности или испытывает импульсы действовать так, как действовал его персонаж. Например, человек может видеть вспышки интерфейса, слышать звуки, которых нет, или чувствовать желание совершить действие, характерное для игры, — даже находясь за пределами цифровой среды.

Хотя исследователи отмечают, что это состояние носит временный характер и со временем проходит, они также фиксируют его многократное повторение у активных игроков. Иными словами, граница между виртуальным и реальным миром периодически стирается, а мозг начинает обрабатывать внешние стимулы так, будто они принадлежат игровому контексту.

Психологическое состояние, возникающее в такие моменты, исследователи описывают как особый когнитивный режим, при котором восприятие реальности частично подчинено логике виртуального мира. В одном из фрагментов исследования это описано так:

«С тех пор мы опубликовали ещё три исследования, в которых проанализировали более 1600 свидетельств от игроков, столкнувшихся с различными формами феномена переноса игры. Наши данные показали, что у некоторых из них наблюдаются следующие реакции: они не могут перестать думать об игре даже после её завершения; начинают ожидать, что игровые события произойдут в реальной жизни; путают происходящее в игре с реальностью; испытывают внезапные импульсы действовать так

же, как действовали их персонажи; произносят спонтанные выкрики; демонстрируют как произвольное, так и непроизвольное поведение».

Эти выводы позволяют сделать однозначное заключение: регулярное погружение в шутеры от первого лица, особенно при наличии скрытых психологических стимулов и элементов «пазлового кодирования», не ограничивается простым развлечением. Оно способно формировать устойчивые когнитивные паттерны, которые продолжают работать за пределами игрового контекста, влияя на восприятие реальности, систему реакций и даже поведение человека.

Таким образом, видеоигра перестаёт быть нейтральной средой и превращается в инструмент воздействия на сознание. В сочетании с идеологическими установками, транслируемыми через подобные продукты, она становится частью более масштабного механизма формирования управляемых моделей поведения — процесса, который может иметь последствия далеко за пределами цифрового мира.

Отсюда возникает ключевой вопрос: если подобный эпизод произойдёт в реальной жизни и игрок, находясь под влиянием встроенных программирующих стимулов, почувствует импульс действовать «как в игре» — что произойдёт? В случае с *Far Cry 5* ответ очевиден: он начнёт выполнять ту поведенческую программу, которую игра закрепила в его сознании, — уничтожать «сектантов».

Но кто в искажённом восприятии такого человека окажется «сектантом»? Тот, на кого укажут идеологи антикультовой сети — самозванные «эксперты», на совести которых бесчисленные смерти невинных. Сегодня они легко навешивают этот ярлык на неугодных политиков, общественных деятелей, организации и целые сообщества. Завтра они могут указать на кого угодно — и запустить в действие управляемый механизм насилия.

Глава 2. Христианские мотивы в *Far Cry*

5

Некоторые игроки и участники онлайн-дискуссий обратили внимание на интересную деталь: в рекламных материалах *Far Cry 5* присутствует прямая и вполне осознанная отсылка к христианской традиции — к знаменитой сцене Тайной вечери, изображённой Леонардо да Винчи. Сравнение оригинальной фрески и промоизображений игры показывает, что речь идёт не о случайном совпадении, а о тщательно продуманной интерпретации.

Сходство проявляется в ряде заметных элементов: от числа персонажей и их композиционного расположения за столом до мельчайших деталей — положения рук и наклона голов, направлений взглядов, поз и даже попытки передать на лицах схожие эмоциональные реакции. Такое внимание к деталям говорит о намеренном заимствовании визуального кода, призванного вызвать у зрителя ассоциации с христианской символикой.

Тем самым разработчики не просто создают узнаваемую сцену — они внедряют в игру религиозный подтекст, который меняет восприятие всего повествования. Эта игра с образами высшего порядка придаёт культу внутри *Far Cry 5* черты квазирелигиозного движения, а его лидеру — облик мессианской фигуры. И именно это делает манипуляцию ещё более опасной: сакрализация насилия и обожествление контроля действуют на подсознание значительно глубже, чем простые сюжетные конструкции.

Как видно, в центре композиции — там, где в оригинальной картине Леонардо да Винчи изображён Иисус Христос, окружённый своими учениками — двенадцатью апостолами, — создатели *Far Cry 5* совместно с консультантом Риком Россом поместили лидера вымышленного культа. Сравнительный анализ структуры сцены, её символики, визуальных акцентов и культурных отсылок однозначно показывает: композиция «Тайной вечери» использовалась не как случайный художественный мотив, а как осознанная основа для оформления ключевых промо-материалов и сюжетных образов игры. Это подтверждается симметрией сцен, идентичным

расположением фигур, централизацией главного персонажа и множеством второстепенных деталей, отсылающих к оригинальной фреске.

Важно понимать, что для христиан история Тайной вечери — это не просто значимый эпизод из евангельского повествования. Это основа одного из важнейших таинств христианской веры — Евхаристии. Картина Леонардо да Винчи стала не только выдающимся произведением искусства, но и сакральным символом, хранящим глубокий духовный смысл. Любое использование этой сцены в массовой культуре вне контекста канонического почтения, особенно с добавлением искажённого подтекста, воспринимается как оскорбление религиозных чувств, как акт богохульства и надругательства над традицией.

Особую остроту ситуация приобретает, если вспомнить, что Тайная вечеря предшествует событиям ареста, пыток и распятия Христа — кульминации Его жертвенного пути. В этом контексте замена фигуры Спасителя на лидера деструктивного культа, которого в сюжете игры предстоит арестовать, а символов Евхаристии — на оружие и книгу, превращается в намеренное искажение священного смысла. Такое художественное решение не может считаться случайным — оно несёт в себе очевидный идеологический заряд и разрушительный посыл.

Неудивительно, что подобная интерпретация вызвала бурную реакцию: часть аудитории восприняла её как прямое надругательство над верой, как сознательную провокацию и попытку десакрализации христианских символов. Этот эпизод вновь подтверждает: *Far Cry 5* — это не просто игра, а тщательно выстроенный идеологический продукт, в котором каждое визуальное решение подчинено определённой цели воздействия.

Скрытый смысл аллюзии на Тайную вечерю в *Far Cry 5*

Что именно хотели донести разработчики, прибегнув к столь сильному религиозному символу, и чем они руководствовались под влиянием идеологии Рика Росса — достоверно неизвестно. Возможно, использование композиции «Тайной вечери» было преподнесено как «маркетинговый ход» или «намеренная провокация», призванная вызвать эмоциональный отклик, усилить интерес к игре и привлечь к ней

внимание. На первый взгляд это объяснение звучит убедительно — индустрия развлечений часто прибегает к подобным приёмам ради хайпа и обсуждений.

Однако в данном случае всё не так просто. Подобные нарративные конструкции не просто вызывают эмоции — они способны закрепляться в сознании людей, особенно тех, кто по тем или иным причинам утратил критическое мышление и воспринимает навязываемые идеи как собственные. Именно в этом и заключается опасность: сакрализация насилия через религиозные образы не просто провоцирует реакцию, она формирует ассоциативные связи, встраивая их глубоко в когнитивные структуры.

И такой сценарий вовсе не является гипотетическим. Подобное уже происходило в 1993 году, когда сотрудники ФБР и АТФ, оказавшиеся под влиянием рекомендаций Рика Росса, утратили контроль над операцией против религиозной общины «Ветви Давидовой». Итогом стал один из самых трагичных эпизодов новейшей американской истории — катастрофа в Уэйко, унёсшая жизни десятков американских граждан.

Именно поэтому отсылка к Тайной вечере в *Far Cry 5* не может рассматриваться как безобидный маркетинговый ход. Она — часть более широкой идеологической конструкции, которая, подобно вирусу, внедряется в массовое сознание, изменяет восприятие сакрального и формирует нужные поведенческие модели.

Учитывая, что разработчики *Far Cry 5*, как и агенты ФБР задолго до них, находились в тесном контакте с Риком Россом, вполне возможно, они не до конца осознавали разрушительный характер внедрённого ими нарратива. Ведь подобная интерпретация не только дискредитирует сцену Тайной вечери — один из ключевых символов крупнейшей мировой религии, — но и обесценивает глубочайший духовный смысл, связанный с последовавшими за ней страданиями Иисуса Христа. Замена сакрального на профанное, священного — на инструмент пропаганды, лишает этот образ его первоначального значения и превращает его в элемент манипуляции.

Оставался ли этот шаг осознанным или разработчики действовали не вполне понимая масштабы последствий — вопрос открытый. Однако одно известно точно: истинное отношение «коллег» Рика Росса — участников той самой тоталитарной секты — и одного из её лидеров Александра Дворкина к христианству хорошо прослеживается в их собственных высказываниях. Их риторика, направленная против христианских учений и самой фигуры Иисуса Христа, даёт ясное представление о том,

как именно они воспринимают веру: не как предмет уважения, а как инструмент для подмены смыслов, дискредитации и разрушения духовных основ.

Как антикультисты трактуют учение Христа

Чтобы понять истинное отношение антикультового движения к христианству, достаточно обратиться к высказываниям его ключевых представителей. Один из показательных примеров принадлежит Синтии Киссер — бывшему руководителю печально известной антисектантской организации CAN. Многие исследователи связывали её деятельность с Александром Дворкиным во время его пребывания в США, а сам Рик Росс был активным участником этой структуры.

В одном из интервью Киссер откровенно призналась, что если бы Иисус Христос жил в наши дни, против Него были бы применены все инструменты антикультовой кампании. Она прямо заявила, что собранные материалы передавались бы в СМИ, которые опубликовали бы разоблачительные статьи о Его «маргинальной деятельности», «неэтичном поведении» и «обмане», представляя Христа как лидера опасной секты.

«Когда речь заходит о каком-либо движении, слова его руководителей зачастую говорят сами за себя. Взгляды последнего исполнительного директора старой CAN, Синтии Киссер, многое проясняют в отношении целей бывших лидеров CAN и объясняют их навязчивый интерес к христианам. “Если бы [Иисус Христос] жил сейчас, — сказала она газете *Cleveland Plain Dealer*, — мы бы заинтересовались им из-за огромного резонанса вокруг его маргинальной деятельности... Мы бы постарались выяснить, есть ли злоупотребления, неэтичное поведение или обман. И я бы направила всё, что сможем найти, журналистам”».

Это признание звучит не просто как риторическая гипотеза. Оно наглядно демонстрирует: для антикультового движения нет ничего святого. Даже центральная фигура христианской веры, проповедовавшая любовь, милосердие и прощение, в их логике была бы заклеена как «опасный лидер», а Его учение — сведено к «манипуляции» и «обману». Этот пример показывает суть их подхода: дискредитация любой духовной идеи, которая не вписывается в их идеологическую картину мира.

Ещё один показательный пример — сам Александр Дворкин, который впоследствии возглавил международную сеть так называемых борцов с сектами, представляющую собой одну из самых опасных реально существующих тоталитарных сект. Вот что сказал Александр Дворкин о фундаментальном христианском догмате — существовании души в каждом человеке:

«Без конца слышишь одни и те же аргументы: “Бог один, и почему люди придумывают разные религии?” “Бог в душе” — как будто, прошу прощения, Бог — плесень, которая сама по себе в душе заводится. Всегда хочется задать тогда такой вопрос: “А с какого момента Он у вас появился, и откуда вы, собственно, знаете, что Он там есть, какие плоды и как Бога зовут, который у вас в душе — вы это знаете?” Получается: “Бог в душе, зачем ходить в церковь?”» — Александр Дворкин, Проблемы миссии современной Русской Православной Церкви.

Таким образом, **Александр Дворкин атакует центральное христианское учение: о том, что Бог — един и пребывает в каждом человеке.** Лидер международной тоталитарной секты не только искажает суть христианского вероучения, но и **открыто отвергает слова Иисуса Христа**, сравнивая Бога в душе с «плесенью», тем самым раскрывая своё подлинное отношение к христианству.

Образ Иуды в *Far Cry 5*

Особого внимания заслуживает и то, как в обсуждениях сходства между рекламными материалами *Far Cry 5* и картиной «Тайная вечеря» пользователи сосредоточились не только на фигуре, символизирующей Христа, но и на образе Иуды — предателя, сыгравшего ключевую роль в Евангельской истории. Многие участники дискуссий пытались найти его аналог среди персонажей игры, обсуждая, кто из них воплощает предательство, измену и внутренний раскол.

Этот интерес к образу Иуды оказался неслучайным. Он напрямую связан с более широким вопросом о том, кто такие апостаты — отступники, покидающие религиозные движения, — и какую роль они играют в современной антикультовой среде. Фигура «предателя» используется для легитимации антикультовых кампаний и оправдания репрессивных методов, применяемых их организаторами.

В целом подобная аллюзия на христианские образы вызвала заметно негативную реакцию среди аудитории. В комментариях и обсуждениях на различных форумах пользователи резко критиковали создателей *Far Cry 5* за искажение сакральных смыслов и эксплуатацию религиозной символики в контексте насилия и фанатизма. Волна возмущения прокатилась и под официальными видеороликами Ubisoft на YouTube — разработчика и издателя игры, включая интервью с Риком Россом. Один из комментариев под видео лаконично и жёстко выразил общее настроение: «Вот так, Ubisoft... Эта игра — глумление над христианами».

Такие реакции ясно показывают: аудитория распознала неслучайность этих художественных решений. Использование христианских символов в таком контексте воспринимается не как безобидная художественная игра, а как сознательная провокация, оскорбляющая чувства верующих и превращающая священные образы в инструмент идеологической манипуляции.

Как символизм *Far Cry 5* вызвал религиозные споры в сети

Использованная в *Far Cry 5* религиозная символика вызвала настолько оживлённую и бурную реакцию, что обсуждения вокруг неё быстро переросли рамки обычных игровых дебатов и стали почвой для серьёзной поляризации мнений. Одни пользователи обвиняли разработчиков в кощунстве, намеренном оскорблении чувств верующих и профанации христианской символики. Другие, напротив, утверждали, что ничего предосудительного в такой художественной интерпретации нет и она укладывается в рамки творческой свободы.

Однако наиболее тревожной оказалась реакция части аудитории, предложившей радикальные идеи: некоторые участники обсуждений открыто заявляли, что антагониста с христианскими чертами следовало бы заменить на персонажа, олицетворяющего ислам. Именно такие высказывания стали точкой отсчёта для острого конфликта на интернет-платформах, в котором столкнулись представители двух крупнейших мировых религий — христианства и ислама.

К счастью, противостояние ограничилось словесными перепалками и не переросло в реальные столкновения. Тем не менее сам факт его появления имеет серьёзные последствия. Подобные конфликты не исчезают бесследно: они формируют

устойчивые линии разделения в сознании людей, усиливают взаимное недоверие и закладывают фундамент для потенциальных вспышек агрессии в будущем, особенно если появятся дополнительные внешние триггеры.

Показательны комментарии, оставленные пользователями под видео о *Far Cry 5*:

«Угадайте, кто злодеи в новой игре *Far Cry*? Мусульманские террористы, взрывающие бомбы с гвоздями? Боевики ИГИЛ, сжигающие людей заживо? Нет. Христиане». «Надеюсь, найдётся умелец, который сделает мод и заменит христиан на мусульман».

Эти реплики демонстрируют, насколько глубоко игра затронула чувствительные религиозные вопросы и как легко художественный образ способен превратиться в инструмент идеологического противостояния. В итоге *Far Cry 5* из развлекательного продукта превратилась в триггер для межрелигиозных споров, обнажив опасные противоречия, существующие в современном обществе.

После анонса *Far Cry 5* игра быстро стала предметом масштабного общественного спора и даже объектом онлайн-петиции, опубликованной на платформе Change.org. Её авторы, возмущённые тем, как в проекте изображены американские христиане в роли антагонистов, потребовали от разработчиков пересмотреть концепцию и заменить врагов на представителей городских банд, другие этнические группы или мусульман.

Независимо от того, планировали ли создатели *Far Cry 5* подобный эффект изначально, результат оказался однозначным: при активном участии Рика Росса проект вышел далеко за рамки развлечения и стал инструментом общественного раскола. Вместо простой художественной интерпретации получился продукт, который не только дискредитировал одну из мировых религий, но и столкнул между собой последователей двух крупнейших конфессий, внедрив в общественное сознание нарратив вражды и конфронтации.

Этот эффект нельзя считать случайным. Его прямой причиной стало участие Рика Алана Росса на этапе разработки игры. Международная тоталитарная структура, частью которой он является, уже многие годы системно занимается дискредитацией подлинного, мирного ислама, разжиганием вражды между исламским и неисламским мирами и целенаправленным провоцированием межрелигиозных конфликтов.

Таким образом, *Far Cry 5* стала не просто видеоигрой, а частью более масштабного процесса — инструментом информационно-психологического воздействия, который, будучи завуалирован под форму развлекательного контента, усиливает существующие противоречия и закладывает основу для их дальнейшей эскалации.

Глава 3. Кого *Far Cry 5* делает врагом

Существует одна любопытная деталь в истории развития видеоигр, которая напрямую связана с феноменом *Far Cry 5*. За редкими исключениями — например, серий *Grand Theft Auto* (GTA) и *Postal* — крайне немногие проекты среднего и крупного бюджета изображали граждан США в роли мишеней для уничтожения. Подобно тому, как в боевиках 1980-х годов сценаристы избегали создавать образ врага, способного вызвать личные ассоциации у зрителя, так и видеоигры долгие годы придерживались той же стратегии.

В большинстве шутеров противники оставались обезличенными и далекими от повседневной реальности. Ими становились нацисты, абстрактные «иностранные террористы» без чёткой национальной, политической или религиозной идентичности, а также существа, с которыми игрок не мог себя соотнести: роботы, пришельцы, зомби или, в некоторых случаях, нацистские зомби. Ещё реже объектом уничтожения становились представители конкретной социальной или национальной группы. Примеры, подобные американцам в *Far Cry 5*, были скорее исключением из правила.

Такой подход играл важную роль: он формировал в сознании игрока аморфный, отстранённый образ врага — фигуру, не существующую в реальном мире и не имеющую конкретного аналога. Именно поэтому потенциальные последствия таких игр для общества оставались ограниченными. Даже если происходил перенос игрового опыта в реальность — феномен, известный как *Game Transfer Phenomena* (GTP), — он не превращал человека в угрозу: действия в игре не имели прямого применения в повседневной жизни.

Far Cry 5 нарушила этот баланс. Впервые массовая игра предложила игроку видеть врага не в виде безликой угрозы из фантастического мира, а в образе «соседа» — американца, который внешне ничем не отличается от него самого. Это изменение не только усилило эффект вовлечения, но и радикально изменило психологические последствия игрового опыта.

Дискредитация американцев в *Far Cry 5*

После выхода первых промоматериалов *Far Cry 5* внимание критиков и СМИ мгновенно привлекла ключевая промо-композиция игры. Уже с момента анонса развернулись оживлённые дискуссии о выбранном сеттинге, который многие интерпретировали как «агрессивный сдвиг» в жанре шутеров от первого лица. Если раньше врагами в подобных проектах выступали обезличенные фигуры — зомби, террористы, пришельцы или нацисты, — то теперь объектом для уничтожения стали представители конкретной социальной среды.

Аналитики отмечали, что *Far Cry 5* стала первой частью серии, где противниками являются не внешние угрозы и не фантастические существа, а персонажи, олицетворяющие вполне реальные и узнаваемые черты американской идентичности: религиозность, приверженность оружейной культуре, идеи сепаратизма и самодостаточности. Это не просто абстрактные «культисты» — это американские граждане, сознательно вписанные в нарратив враждебной силы.

Такое смещение фокуса изменило саму природу жанра. Игра больше не представляет насилие как условный элемент геймплея, оторванный от реальности. Напротив, она начинает нормализовать уничтожение виртуальных представителей определённой социальной группы, идентифицируемой с большинством американского общества. Впервые оружие игрока направлено не на далёкого «врага» — его направляют внутрь самих США.

Эта деталь приобретает особое значение в контексте более глубокого анализа, который следует далее. Всё указывает на то, что *Far Cry 5* не просто меняет правила жанра — она внедряет в сознание идею допустимости насилия против тех, кто ещё вчера считался частью собственного общества.

Far Cry 5 буквально пронизана культурными кодами, отсылающими к американской идентичности и повседневной жизни. Радиостанции в игре транслируют патриотическую музыку, персонажи обсуждают «свободу», «ценности настоящих американцев» и «право защищать свой дом», а визуальные детали — от старых пикапов с развевающимися флагами США до сельских пейзажей и архитектуры — создают атмосферу глубоко узнаваемой, почти документальной Америки.

Однако все эти элементы служат не просто фоном. Они встроены в сюжетную логику противостояния: игроку предстоит остановить «лидера культа» и уничтожить

его последователей, которые, по сути, изображены как часть той самой американской действительности, к которой игра так тщательно апеллирует.

Именно здесь проявляется ключевая деталь — искусно внедрённый в сюжет и символику *Far Cry 5* информационный код, разработанный при участии антикультового консультанта Рика Росса. Этот код не ограничился рамками виртуального пространства: его последствия стали очевидны всему миру 13 июля 2024 года. О том, что произошло в этот день, мы поговорим позже — но именно с этого момента граница между игрой и реальностью начала стремительно стираться.

Дискредитация флага США в *Far Cry 5*

Одним из наиболее заметных и символически значимых элементов *Far Cry 5* стало использование национального символа Соединённых Штатов — американского флага. На одном из ключевых визуальных образов игры главный антагонист, «лидер культа», изображён с раскинутыми над флагом руками — поза, которая сама по себе является мощным символом власти и доминирования. Такой художественный приём не может быть случайной деталью: напротив, он демонстрирует предельно осознанный подход к построению нарратива.

Не случайно креативный директор *Far Cry 5* Дэн Хэй в совместном интервью с консультантом Риком Россом заметил: «Дьявол кроется в деталях этой штуки». Эти слова приобретают особый вес, если рассматривать сцену с флагом как часть общего идеологического контекста.

Через подобное визуальное решение игра транслирует определённое послание: национальный символ оказывается связан с образом узурпации, захвата власти и разрушения традиционных ценностей. В восприятии игрока флаг — символ единства, свободы и демократических идеалов — начинает ассоциироваться с фанатизмом, авторитаризмом, культом личности и социальным контролем.

Так формируется устойчивый психологический конструкт, который Рик Росс и его соратники десятилетиями используют в своей практике: взять значимый символ, вывернуть его контекст и превратить в инструмент манипуляции. В итоге даже самые сакральные и объединяющие образы начинают работать на дискредитацию тех ценностей, которые они изначально олицетворяли.

Флаг Соединённых Штатов, официально называемый *Stars and Stripes* («Звёзды и полосы»), является одним из самых узнаваемых национальных символов в мире. Он олицетворяет историю, ценности и идеалы американского государства: 50 звёзд на синем поле в верхнем левом углу символизируют 50 штатов, объединённых в единое целое, а полосы — первоначальные колонии, положившие начало стране.

В *Far Cry 5* этот мощный символ подвергается намеренному искажению. Визуальные материалы игры ясно показывают: звёзды, обозначающие штаты, заменены стилизованными крестами — эмблемой культа «Врата Эдема». В других вариантах флаг остаётся узнаваемым, но в центре его звёздного поля появляется ключевой символ культа, словно он становится новой «основной силой», стоящей над всеми штатами.

Такое художественное решение не является случайной стилизацией. Оно несёт чёткое идеологическое послание: подменяя официальные элементы национального символа знаками вымышленной секты, разработчики транслируют идею тотального подчинения всей страны власти культа и его лидера. Каждая звезда — метафора каждого штата — оказывается заменённой символом контроля, что создаёт визуальный нарратив о захвате государства изнутри.

Этот образ работает на нескольких уровнях одновременно. С одной стороны, он радикализирует представление о патриотизме, связывая его с фанатизмом и милитаризмом. С другой — смешивает патриотическую символику с искажённой версией религиозной идеологии, создавая опасную ассоциацию между национальной идентичностью и экстремистской верой.

Подобная манипуляция символами — приём, который неоднократно использовался структурами, подобными международной антикультовой сети, частью которой является Рик Росс. Здесь флаг превращается не просто в элемент дизайна, а в инструмент психологического воздействия: он подрывает базовые представления о государстве и его ценностях, заменяя их идеологическими конструкциями, способными радикализировать восприятие целых поколений игроков.

Глава 4. Цели антикультистов

Одна из ключевых стратегических задач международной антикультовой сети, к которой принадлежат Рик Росс и Александр Дворкин, заключается не просто в борьбе с религиозными движениями — напротив, их истинные цели куда глубже и опаснее. Среди них — дестабилизация Соединённых Штатов изнутри, подрыв основ американской демократии и сознательное поддержание внутреннего напряжения в обществе с конечной целью — довести его до прямого конфликта, который в перспективе может перерасти в гражданскую войну.

Если рассматривать символику и образы, использованные в *Far Cry 5*, становится очевидно, что все они включены в игру не случайно, а с конкретной целью и тщательно продуманной стратегией. В этой связи неизбежно возникает вопрос: кого именно разработчики, вдохновлённые антикультовой идеологией, подразумевали под образом лидера культа?

Ответ становится очевидным, если соотнести хронологию событий. *Far Cry 5* разрабатывалась и вышла в период, когда Соединённые Штаты переживали серьёзный политический сдвиг: победу Дональда Трампа на президентских выборах в ноябре 2016 года. На этом фоне образ харизматичного, «авторитарного» лидера, сплачивающего массы под лозунгами возрождения, приобретает совершенно иной контекст. Игра начинает восприниматься не просто как художественный вымысел, а как инструмент, отражающий политическую реальность и направленный на формирование определённого восприятия этой реальности в массовом сознании.

Роль *Far Cry 5* в кампании по дискредитации Дональда Трампа, развёрнутой международной антикультовой сетью Александра Дворкина

Чтобы понять, какую роль *Far Cry 5* могла сыграть в информационно-психологической кампании против Дональда Трампа, важно сопоставить ключевые политические события в США с хронологией разработки и выхода игры.

16 июня 2015 года Дональд Трамп в своём штабе официально объявил о намерении баллотироваться на пост президента США от Республиканской партии. Уже

через полтора года, 8 ноября 2016 года, состоялись президентские выборы, по итогам которых Трамп одержал победу, набрав необходимое количество голосов выборщиков. Официальное подтверждение итогов по всем штатам состоялось 19 ноября 2016 года: кандидат от Республиканской партии получил 304 голоса и стал 45-м президентом Соединённых Штатов. Инаугурация прошла 20 января 2017 года.

Теперь обратимся к временной линии разработки Far Cry 5. По официальным данным, уже в 2016 году компания Ubisoft приступила к созданию пятой части серии. Официальный анонс проекта состоялся 26 мая 2017 года — всего через четыре месяца после инаугурации Трампа, а глобальный релиз игры состоялся 27 марта 2018 года.

Хронология говорит сама за себя: проект, в котором центральным образом становится харизматичный лидер, обвиняемый в манипуляции массами и стремлении к власти, был запущен в производство именно в тот момент, когда фигура Трампа находилась в эпицентре политических и общественных дебатов. В этом контексте Far Cry 5 начинает восприниматься не как нейтральный продукт индустрии развлечений, а как элемент более широкой кампании, направленной на формирование негативного восприятия нового президента и всего движения, стоящего за ним.

С учётом того, что в разработке принимал участие Рик Росс — представитель международной антикультовой сети, возглавляемой Александром Дворкиным, — возникает закономерный вопрос: не была ли игра частью целенаправленной стратегии по дискредитации Трампа, его электората и самой идеи «возрождения Америки», лежащей в основе его политической программы?

Период 2017–2018 годов в Соединённых Штатах ознаменовался беспрецедентным ростом политической напряжённости и идеологического противостояния. Страна оказалась разделена на два полярных лагеря, а информационное пространство заполнили ожесточённые споры, разоблачительные публикации и масштабные кампании, направленные на подрыв репутации президента Дональда Трампа. В этот период СМИ всё чаще прибегали к уничижительной риторике, систематически используя по отношению к нему выражение «лидер культа» — формулировку, чётко встроенную в антикультовую лексику и ранее применявшуюся исключительно к главам религиозных движений.

На этом фоне особенно значимым выглядит тот факт, что именно в эти годы Far Cry 5 создавалась при активном участии Рика Росса, выступившего консультантом

проекта. Один из ключевых нарративов игры напрямую перекликается с антикультовой риторикой: это сцена, в которой главный антагонист — «лидер культа» — изображён с раскинутыми руками над американским флагом, положив рядом оружие. Такой образ неслучаен: он выстраивает чёткую аллегория захвата власти в стране некоей харизматичной фигурой, стоящей во главе фанатичного движения.

Именно это и происходило в политической реальности США. В то время как Дональд Трамп находился у власти, его оппоненты и союзники Рика Росса развернули масштабную кампанию по его дискредитации, активно используя терминологию, связанную с «сектами» и «культами». В этом контексте визуальные и сюжетные решения *Far Cry 5* начинают восприниматься не как нейтральные художественные приёмы, а как сознательная часть информационно-психологического воздействия, направленного на формирование ассоциации между образом президента и образом «культового лидера», угрожающего демократическому порядку.

Дополнительные сюжетные и символические элементы игры, о которых будет сказано далее, лишь усиливают это впечатление и подтверждают гипотезу о том, что *Far Cry 5* была не просто развлекательным проектом, а инструментом участия в более широкой кампании по подрыву доверия к президенту и его сторонникам.

Компрометирующий материал и поиск разоблачительной записи

Одним из сюжетных эпизодов *Far Cry 5* является миссия, в которой игроку поручается добыть компрометирующую видеозапись, якобы запечатлевшую действия членов культа «Врата Эдема» под воздействием психоактивного вещества под названием *Bliss* («Блаженство»). Для выполнения задания необходимо проникнуть на охраняемую территорию и похитить плёнку, которая, по словам персонажей, способна нанести серьёзный удар по репутации лидера культа и подорвать его влияние. Сама запись игроку не показывается, однако её описание и контекст — «скандальные кадры, способные разрушить карьеру и репутацию» — вызвали у множества игроков устойчивые ассоциации с политической реальностью США.

Этот сюжетный элемент явно перекликается с событиями, происходившими в американской политике в 2016–2019 годах. Тогда в центре общественного внимания оказались слухи о существовании некоей компрометирующей видеозаписи, якобы

связанной с Дональдом Трампом. Эти слухи легли в основу так называемого «досье Стила» — сборника неподтверждённых утверждений и обвинений, подготовленного бывшим сотрудником британской разведки Кристофером Стилом.

«Досье Стила» стало одной из ключевых точек опоры для попыток политической дискредитации Трампа и легло в основу многолетнего расследования о предполагаемом сговоре его кампании с Кремлём. Любопытно, что одним из основных источников Стилу служил гражданин России Игорь Данченко, уроженец Перми. Несмотря на то, что расследование длилось почти три года и сопровождалось публикацией множества статей, книг и телевизионных расследований, его вывод оказался однозначным: никаких прямых доказательств существования компромата или сговора так и не было найдено.

На этом фоне сюжетный ход *Far Cry 5* — миссия по поиску компрометирующей плёнки, угрожающей «лидеру культа», — выглядит не как случайная деталь игрового сценария, а как прямая аллюзия на реальную политическую кампанию против президента США. Игровая метафора оказывается частью более широкого нарратива, в котором фигура «лидера культа» становится удобным образом для проекции реальных политических обвинений и конструирования общественного восприятия.

MAGA в *Far Cry 5* против MHGA Дональда Трампа

Слоган Дональда Трампа *Make America Great Again* («Вернём Америке былое величие») стал центральным символом его президентской кампании 2016 года и превратился в нечто большее, чем просто политический лозунг — он стал идеологическим маркером целого движения. В *Far Cry 5* аналогичная идея встроена в сюжет на более скрытом, но не менее значимом уровне. Хотя фраза *Make Hope Great Again* («Вернём надежде былое величие») в игре напрямую не произносится, её дух пронизывает риторику и символику культа «Врата Эдема».

Согласно сюжету, члены культа стремятся «очистить» округ Хоуп и вернуть его к некоему идеальному состоянию. Этот мотив звучит в их речах, лозунгах, агитационных постерах и граффити, разбросанных по игровому миру. Идея «возвращения к величию» становится стержнем их миссии, а сам культ изображается как сила,

предлагающая «спасение» через радикальные преобразования — прямая аллюзия на политическую риторику MAGA.

Особенно заметны эти параллели в визуальной части. В трейлерах и промоматериалах Far Cry 5 изобилует патриотическая символика: американские флаги, религиозные образы и мессианские мотивы, вызывающие очевидные ассоциации с консервативной политической эстетикой. В некоторых сценах игрок может увидеть граффити и надписи, напрямую перекликающиеся с лозунгами трамповской кампании: «вернуть надежду истинным хозяевам», «воскресить округ», «очистить землю от лжи». Всё это создаёт атмосферу, в которой политический подтекст становится не менее значимым, чем сюжет.

Тем не менее, стоит отметить, что эти отсылки были достаточно тонкими, чтобы вызвать неоднозначную реакцию у критиков. Одни утверждали, что Far Cry 5 сознательно проводит параллели между культом и движением MAGA, пытаясь дискредитировать Дональда Трампа и его сторонников. Другие же настаивали, что подобные элементы — это не более чем политическая сатира, ироничный комментарий к американскому консерватизму и популизму, характерному для эпохи Трампа.

Как бы то ни было, само присутствие этих аллюзий говорит о многослойности замысла: Far Cry 5 не ограничивается ролью развлекательного продукта, а активно вторгается в поле политического дискурса, предлагая игроку не только сюжетную историю, но и идеологическую интерпретацию современной американской реальности.

Аудиовизуальный код Far Cry 5

Восприятие Far Cry 5 с самого начала разделилось: одни увидели в ней откровенную политическую провокацию, другие — ироничную аллюзию на общественные реалии. Но если учитывать всё многообразие визуальных и смысловых кодов, встроенных в игру, а также участие антикультового консультанта Рика Росса в её разработке, становится очевидно: перед нами не просто «сатира», «совпадение» или «игровая провокация». Для людей, десятилетиями изучающих и использующих методы манипуляции сознанием, такие «тонкие намёки» — это инструмент

глубинного программирования, позволяющий внедрять подсознательные установки в психику игрока так, чтобы они оставались там на долгие годы.

Не менее важна и сама форма подачи этого контента. Сюжет Far Cry 5 разворачивается на фоне крайней жестокости, сцен насилия и эмоционального напряжения, которые нередко вызывали у игроков отвращение — об этом неоднократно писали в рецензиях. Именно в этой противоречивой среде — где реалистичные пейзажи и погружающий аудиовизуальный ряд переплетаются с философскими монологами и шокирующим насилием — тонкие идеологические сигналы проникают в сознание наиболее эффективно.

Когда внимание игрока рассеяно, и эмоциональная защита снижена, подсознательные послания легко обходят критическое мышление и закрепляются глубоко в психике. Позднее, под воздействием внешних триггеров — новостного сюжета, статьи, лозунга или даже мелодии — эти внедрённые установки активируются, складываясь в завершённый поведенческий сценарий. Именно так формируется «спящий адепт» — человек, готовый по сигналу «борцов с сектами» действовать против обозначенной цели.

Кампания по дискредитации Дональда Трампа служит яркой иллюстрацией того, как такие внешние триггеры работают в реальности. Она демонстрирует, каким образом тщательно выстроенная аудиовизуальная структура Far Cry 5 может стать не просто частью развлекательного продукта, а элементом масштабного процесса по формированию общественного восприятия, в котором идеологические цели антикультовой сети переплетаются с инструментами массовой культуры.

Дискредитация Дональда Трампа «коллегами» Рика Росса

Параллельно с непосредственным участием Рика Росса в разработке Far Cry 5 его соратники — действующие синхронно и координируемые из России структурой, возглавляемой Александром Дворкиным, — развернули широкомасштабную информационную кампанию, нацеленную на дискредитацию и обесчеловечивание законно избранного 45-го президента Соединённых Штатов Дональда Трампа. Эта кампания началась ещё в период его предвыборной гонки, набрала силу в годы его

президентства и не прекратилась даже после завершения срока его пребывания в Белом доме.

Важно понимать, кто именно стоит за этой скоординированной атакой. Помимо российского крыла антикультовой сети, ключевую роль в ней играют такие известные фигуры, как Стивен Хассен, Александра Штейн, Дэйв Трой и другие постоянные партнёры Рика Росса. Все они являются частью одного глобального механизма, который использует нарратив «борьбы с сектами» как прикрытие для продвижения собственной идеологии и достижения политических целей.

Характерным примером их риторики может служить материал, в котором Александра Штейн — бывшая участница культа, десять лет подвергавшаяся «промыванию мозгов» — публично проводит параллели между своими травматическими переживаниями и фигурой Дональда Трампа. В интервью она заявляет, что видит в его поведении те же «манипулятивные и тоталитарные черты», которые, по её словам, присутствовали в группе, частью которой она когда-то была. Таким образом, создаётся мощный эмоциональный нарратив: президент США представлен не как политический лидер, а как «лидер культа», опасный манипулятор, от которого нужно спасать общество.

Подобные заявления не являются единичными. Они систематически распространяются в СМИ, социальных сетях, научно-популярных изданиях и даже академической среде, формируя устойчивый стереотип и внедряя в массовое сознание ложное представление о Дональде Трампе как о «культовом диктаторе». Это — один из ключевых инструментов антикультовой сети: подменить реальность созданным ею нарративом, чтобы управлять общественным восприятием и политическими симпатиями миллионов людей.

Кампания по системной дискредитации Дональда Трампа разворачивалась поэтапно, с чётко прослеживаемой эволюцией нарратива. С 2016 по 2019 год в медиапространстве постепенно укреплялся созданный антикультовыми структурами образ «культа Трампа». Первые публикации, интервью и аналитические статьи, продвигаемые сторонниками международной антикультовой сети, представили избирателей Трампа не как политическую общность, а как фанатичное движение, якобы «одержимое своим лидером».

С 2019 года кампания вышла на новый уровень. Главным катализатором послужил выход книги *The Cult of Trump* («Культ Трампа»), автором которой стал американский депрограммист, антикультист и один из активных членов тоталитарной сети Александра Дворкина — Стивен Хассан. В своих публичных выступлениях и интервью Хассан утверждал, что сторонники Трампа находятся под «психологическим контролем» и нуждаются в «освобождении». Примерно в то же время Рик Росс — антикультовый консультант *Far Cry 5* — активно подогревал истерию в СМИ и социальных сетях, распространяя тезис о «национальном культе Трампа».

После 2019 года дегуманизация личности Дональда Трампа лишь усилилась. Очередной всплеск демонизирующего контента последовал после событий 6 января 2021 года в Капитолии. В интервью телеканалу CNN Стивен Хассан прямо заявил:

«Вся Америка нуждается в депрограммировании, потому что Дональд Трамп оказал на нас негативное влияние».

Тем самым идея «депрограммирования» — метода, применяемого антикультистами к членам реальных сект — была перенесена в политическую плоскость и направлена против половины американского электората.

В декабре 2021 года Хассан, Дэвид Трой (исследователь дезинформации), Моника Камарра (инструктор Университета Сиены), генерал Уэсли Кларк и режиссёр Джэк Брайан опубликовали совместное обращение, приуроченное к годовщине штурма Капитолия. В нём вновь звучали мотивы коллективной вины, необходимости «очищения общества» и «нового взгляда на историю» — идеологемы, характерные для антикультовых движений, но теперь направленные против политических оппонентов внутри США.

«6 января был частью чего-то большего... Мы должны пересмотреть своё положение свежим взглядом, полностью опираясь на историю», — говорилось в тексте обращения.

Эта риторика стала основой для новой волны дегуманизации Дональда Трампа, совпавшей по времени с его объявлением о намерении вновь баллотироваться на пост президента. По мере того, как усиливалась поддержка Трампа в предвыборной кампании 2024 года, антикультовая сеть активизировала информационные атаки —

теперь они затрагивали не только его самого, но и его окружение, включая Илона Маска, публично поддержавшего Трампа.

Таким образом, излюбленные темы, эксплуатируемые адептами международной тоталитарной секты Александра Дворкина в США, остаются неизменными:

- спекуляции на идеалах американской демократии;
- формирование нарратива о «культе Трампа» и необходимости «депрограммирования» его сторонников;
- дискредитация политического и технологического альянса вокруг Трампа — в частности, союзников, выступающих за свободу слова и цифровой суверенитет, таких как Илон Маск.

Эти элементы складываются в единую стратегию, направленную на подрыв национального единства США изнутри под видом «борьбы с культами» и «защиты демократии».

Рассмотрим заявления депрограммиста и «борца с культами» Стивена Хассана — одного из наиболее активных членов международной антикультовой сети. На протяжении многих лет Хассан последовательно продвигал тезис о том, что Дональд Трамп якобы создал вокруг себя «деструктивный культ», действуя как «нарциссический лидер», а его сторонники находятся «в состоянии гипнотического подчинения».

Подобные утверждения не только подменяли политическую дискуссию психиатрической терминологией, но и фактически лишали миллионы американских граждан — избирателей и патриотов своей страны — права на собственное мнение, объявляя их «зомбированными» и нуждающимися в «лечении».

Особую тревогу вызывает то, что сам Хассан многократно высказывался в поддержку идеи принудительного депрограммирования — процесса, подразумевающего насильственное изменение мировоззрения человека. В классическом антикультовом контексте эта практика включала незаконное лишение свободы, изоляцию, психологическое давление и физическое насилие в отношении «жертвы», которую пытались «освободить» от убеждений.

Хассан и его «наставник» Рик Алан Росс имеют прямое отношение к подобным практикам: оба были участниками или организаторами многочисленных сеансов депрограммирования, в том числе с нарушением прав человека и действующего законодательства. Рик Росс, напомним, был привлечён к ответственности в США по делам о незаконных похищениях и удержании людей, подвергшихся «принудительному освобождению от культов».

Таким образом, фигуры Хассана и Росса объединяет не только идеологическая, но и методологическая преемственность: они переносят методы насильственного «исправления сознания» из антикультовой сферы в политическое поле.

В 2019 году Стивен Хассан опубликовал книгу *The Cult of Trump* («Кульٹ Трампа»), которая стала идеологическим катализатором масштабной кампании по дискредитации действующего на тот момент 45-го президента США. Эта публикация не просто зафиксировала переход антикультовой риторики в политическую плоскость — она узаконила саму идею насильственного «депрограммирования» американских граждан за их политические взгляды, создав опасный прецедент для будущих манипуляций общественным сознанием.

В своих постах в соцсетях Стивен Хассан систематически критиковал и дискредитировал лозунг *MAGA* — «Make America Great Again». Пост Стивена Хассана: *«Библия предсказала, что христиане последуют за лжепророком и будут носить его знак на своём челе»*.

Кампания по подрыву репутации Дональда Трампа выглядела продуманной и юридически выверенной: его публично маркировали как «лидера культа», а его сторонников — как «культистов», при этом сознательно избегали явных призывов к физическому насилию. Это было не случайно: прямые агитации уже не требовались — необходимые установки насилия и преследования оказались внедрены в массовое сознание гораздо тоньше и хитрее. Частью этой стратегии стал и медиапродукт *Far Cry 5*, где игроку ставится задача уничтожить «культиста» — того, на кого укажет идеологическая машина. При этом масштаб воздействия трудно недооценить: по официальным данным Ubisoft, за первые пять лет после релиза в *Far Cry 5* сыграли порядка 30 миллионов пользователей (данные на 2023 год). Именно через такие массовые цифровые продукты заложенные в обществе стереотипы и установки получают шанс трансформироваться в реальные поведенческие шаблоны.

После ознакомления с приведёнными выше материалами становится очевидно, что ключевой нарратив, связанный с событиями в Капитолии 6 января 2021 года, был сознательно использован соратниками Рика Росса — самопровозглашёнными «экспертами по сектам» и участниками международной антикультовой сети — для системной дискредитации Дональда Трампа. На этом фоне, казалось бы, безобидные посты вроде «*У нас дома Far Cry 5*», размещённые в соцсетях под фотографиями штурма Капитолия, приобретают совершенно иной смысл. Они становятся не просто ироничными мемами, а инструментами запуска триггеров в сознании людей, уже подвергшихся воздействию «пазлового кодирования».

Для тех, чья психика была заранее подготовлена определённым нарративом, подобная фраза способна сработать как команда активации — вызвать перенос образов и сценариев из видеоигры *Far Cry 5* в реальность. «Мама: у нас есть *Far Cry 5* дома» — эта на первый взгляд бытовая шутка в контексте глубинного программирования превращается в семантический спусковой крючок, запускающий готовую установку: «враг рядом, пора действовать».

Покушение № 1

13 июля 2024 года бывший президент и кандидат в президенты США Дональд Трамп был ранен в правое ухо во время предвыборного митинга в городе Батлер, штат Пенсильвания. Инцидент произошёл в момент выступления Трампа перед своими сторонниками и стал самым резонансным политическим событием кампании 2024 года.

Покушение № 2

15 сентября 2024 года возле Trump International Golf Club во Флориде произошло второе покушение на жизнь Дональда Трампа. На этот раз экс-президент не пострадал — благодаря оперативным действиям сотрудников Секретной службы.

По данным следствия, преступник произвёл несколько выстрелов в направлении кортежа Трампа и попытался скрыться с места преступления на автомобиле. Свидетель, оказавшийся поблизости, сумел сфотографировать машину подозреваемого, что впоследствии позволило правоохранительным органам быстро установить его личность и задержать.

Покушение № 3

12 октября 2024 года в Калифорнии удалось предотвратить третье покушение на Дональда Трампа. Вооружённый мужчина с поддельным пропуском попытался проникнуть на предвыборный митинг в Коачелле, однако был задержан полицией на контрольно-пропускном пункте, расположенном примерно в полумиле от места проведения мероприятия.

По данным полиции, в момент ареста подозреваемый находился в чёрном внедорожнике и имел при себе незаконно приобретённое оружие — дробовик, заряженный пистолет и магазин большой ёмкости. Его действия, по предварительным данным, носили признаки подготовленного и осмысленного покушения, а не случайного инцидента.

Покушение № 4

25 апреля 2026 года произошёл ещё один тревожный инцидент — стрельба на ужине Ассоциации корреспондентов Белого дома в отеле Washington Hilton в Вашингтоне. Президент Дональд Трамп и первая леди Мелания Трамп были экстренно эвакуированы, а подозреваемый, вооружённый огнестрельным оружием, был задержан после попытки прорваться через зону безопасности. По данным американских властей, нападавший, вероятно, мог рассматривать Трампа и членов его администрации как цели атаки. Секретная служба оперативно среагировала, один агент получил ранение, но был защищён бронежилетом.

Таким образом, цепочка подобных событий уже не выглядит набором разрозненных эпизодов. Она демонстрирует опасную атмосферу, в которой многолетняя демонизация политического лидера, создание образа «культиста» и нормализация насилия против обозначенного врага способны переходить из медийного и игрового пространства в реальность.

Таковы задокументированные последствия многолетней подрывной деятельности международной антикультовой сети, координируемой Александром Дворкиным и его западными «коллегами». Их методы — манипуляция, программирование через массовую культуру, создание образа «врага» — в итоге породили атмосферу, в которой насилие против законно избранного президента США стало для отдельных индивидов якобы «оправданным действием».

К счастью, в случае с нынешним 47-м президентом США Дональдом Трампом их планы потерпели неудачу. Однако опыт других стран показывает, что та же самая секта манипуляторов и депрограммистов уже добивалась куда более трагических результатов, когда её сценарии реализовывались без сопротивления.

Методы международной тоталитарной антикультовой сети применяются не только против политических фигур в США, но и в других странах, где общественное мнение подвергалось системному манипулированию через антикультовые нарративы и медиавбросы.

Убийство Синдзо Абэ

В июле 2022 года в Японии был убит бывший премьер-министр Синдзо Абэ. Его убийца утверждал, что совершил преступление из-за «связей Абэ с Церковью объединения».

Важно подчеркнуть, что сама Церковь объединения десятилетиями подвергалась клеветническим атакам, организованным всё той же антикультовой сетью, координируемой из России и Запада адептами Дворкина. Именно они навязали обществу уничижительные ярлыки вроде «культ» и «секта», подготавливая почву для демонизации и насилия.

В этом контексте становится очевидным: убийца Синдзо Абэ был не просто «одиноким фанатиком», а носителем внедрённого нарратива — инструмента чужой воли, действующего под влиянием долговременного психологического кода.

Покушение на Роберта Фицо

Следующим показательным случаем стал расстрел премьер-министра Словакии Роберта Фицо 15 мая 2024 года. После заседания правительства, когда премьер вышел к гражданам, 71-летний писатель Юрай Цинтула открыл огонь. Фицо получил множественные огнестрельные ранения и был доставлен в больницу в критическом состоянии.

Интересен фрагмент, зафиксированный полицией сразу после ареста нападавшего: «Почему СМИ подвергаются нападкам? Почему RTVS подвергается атаке?»

Эта фраза имеет особое значение. RTVS — государственная телекомпания, вокруг которой в тот момент шла острая политическая дискуссия: команда Фицо предлагала её реформировать и ограничить влияние прозападных антикультовых групп, финансируемых из тех же источников, что и структуры Дворкина. После покушения задержанный впервые публично выступил против роспуска RTVS, повторяя одни и те же формулировки, ранее использовавшиеся антикультистскими активистами.

Таким образом, слова стрелка — «Почему RTVS подвергается атаке?» — можно рассматривать как активационный код, характерный для программируемых исполнителей. Это не эмоциональный выпад, а элемент заранее внедрённого поведенческого сценария.

Если бы в ходе следствия были привлечены специалисты по регрессивному гипнозу, можно было бы проследить цепочку информационных воздействий, сформировавших устойчивый образ «врага» в сознании стрелков. Это позволило бы раскрыть технологию создания управляемых агентов — «спящих киллеров», готовых действовать по сигналу.

Эффект подобного кодирования долговременный и чрезвычайно устойчив. Он способен подавить базовые инстинкты, включая самосохранение, что превращает исполнителя в инструмент. При этом общественное внимание традиционно направляется не на источники программирования, а на непосредственных стрелков — тех, кто сам стал жертвой чужой воли.

В результате Роберт Фицо получил тяжёлые ранения и несколько дней находился в критическом состоянии, но выжил — в отличие от Синдзо Абэ и многих других политиков, ставших жертвами этой тоталитарной секты маньяков и убийц в других странах. Международная антикультовая секта Александра Дворкина продолжает действовать, применяя всё более изощрённые методы кодирования, где психология, медиа и виртуальные триггеры соединяются в единую систему разрушения человеческого сознания.

Попытки Дональда Трампа противостоять массовым расстрелам и школьной стрельбе во время первого президентского срока

В политической биографии Дональда Трампа были как минимум две кампании, заслуживающие особого внимания. Первая связана с его попытками остановить предполагаемое разрушительное влияние видеоигр на формирующееся сознание детей и подростков, а через это — противодействовать школьным расстрелам, массовым убийствам и общему росту насилия в обществе. К этой теме Трамп возвращался публично в 2018 и 2019 годах.

8 марта 2018 года, вскоре после трагедии в Паркленде, штат Флорида, где погибли 17 человек, Трамп провёл в Белом доме встречу с представителями игровой индустрии, родительских организаций и критиками видеоигр. Во время этой встречи он показал 88-секундный видеомонтаж сцен насилия из игр, чтобы наглядно продемонстрировать свои опасения и поставить вопрос о том, какую роль подобный контент может играть в формировании восприятия у детей. Примечательно, что всего через девятнадцать дней после этой встречи, 27 марта 2018 года, состоялся релиз *Far Cry 5* — игры, о которой шла речь в предыдущих разделах. Спустя ещё несколько лет сам Трамп пережил серию покушений на свою жизнь.

5 августа 2019 года, после массовых расстрелов в Эль-Пасо, штат Техас, где погибли 22 человека, и в Дейтоне, штат Огайо, где были убиты 9 человек, Трамп снова вернулся к этой теме в публичной речи. Тогда он заявил: *«Мы должны остановить прославление насилия в нашем обществе. Это включает в себя ужасные и жестокие видеоигры, которые стали обычным явлением. Сегодня проблемной молодёжи слишком легко окружить себя культурой, которая прославляет насилие. Мы должны остановить это или существенно сократить, и это должно начаться немедленно».*

Многие критики, включая журналистов и политиков, утверждали, что акцент Трампа на видеоиграх отвлекает общество от других, более привычных тем — прежде всего от контроля над оружием. В подтверждение этой позиции они часто ссылались на такие страны, как Япония и Канада, где уровень потребления видеоигр остаётся высоким, а количество преступлений с применением огнестрельного оружия — сравнительно низким, что обычно объясняется более жёстким законодательством в сфере оборота оружия. На этом основании делался вывод: проблема заключается не в

видеоиграх, а в доступности оружия. Однако случай с убийством Синдзо Абэ в Японии показывает, что корень проблемы не исчерпывается вопросом вооружённости населения. Реальная угроза может скрываться глубже — в длительной, скоординированной деятельности структур, которые воздействуют на сознание, формируют образ врага и подготавливают человека к насилию.

В 2020 году Американская психологическая ассоциация уточнила, что научных данных недостаточно для однозначного подтверждения прямой причинно-следственной связи между жестокими видеоиграми и реальным насильственным поведением. Это замечание действительно важно. Но оно не опровергает саму постановку проблемы. Не каждая игра содержит скрытые механизмы психологического программирования, и не каждый насильственный сюжет автоматически становится спусковым крючком для реального преступления. Именно поэтому вопрос должен ставиться точнее: опасность заключается не в видеоиграх как таковых, а в тех случаях, когда насилие в них сочетается с элементами скрытого кодирования, способными внедряться в подсознание и ждать момента для последующей активации.

Второе президентство Трампа и стратегия «Америка прежде всего»

Вторая крупная инициатива Дональда Трампа началась в январе 2025 года, когда 47-й президент Соединённых Штатов запустил масштабную программу, направленную против Агентства США по международному развитию — USAID — в рамках своей более широкой политической линии America First («Америка прежде всего»). Речь шла не о символическом жесте, а о попытке глубокой перестройки всей системы внешнего влияния США, десятилетиями действовавшей под видом гуманитарной и демократической миссии.

Эта инициатива включала предложения о резком сокращении бюджета USAID, о возможном слиянии агентства с Государственным департаментом, а в наиболее радикальном варианте — даже о его полном закрытии. Сам факт постановки такого вопроса означал начало серьёзного конфликта вокруг одного из ключевых инструментов американской внешней политики.

Активную роль в этих усилиях сыграл и глава Департамента повышения эффективности государственного управления — DOGE — Илон Маск. Он открыто назвал USAID «преступной организацией», тем самым ещё сильнее обострив общественную и политическую дискуссию вокруг агентства. И хотя окончательный исход этой кампании на тот момент оставался неопределённым, уже предпринятые шаги показали: речь идёт не о краткосрочной риторике, а о системной попытке пересмотра прежней модели государственного и международного управления.

Несколько заявлений, прозвучавших в связи с деятельностью USAID, заслуживают особого внимания. 26 февраля 2025 года на слушаниях в Подкомитете по правительственным операциям и надзору Палаты представителей США в адрес агентства прозвучали обвинения в содействии терроризму. Ранее сенатор Тед Круз также заявлял, что USAID финансирует террористические структуры. На этом фоне особую тревогу вызывает не только возможная прямая или косвенная поддержка радикальных групп, но и финансирование информационных атак, направленных на подрыв демократических институтов. Сообщалось, что более четверти миллиарда долларов было направлено на поддержку широкой сети журналистов и медиаплатформ под предлогом развития «независимых» СМИ.

Кампания Трампа против USAID привлекла дополнительное внимание после публикаций о предполагаемых связях агентства с международной тоталитарной сетью, возглавляемой Александром Дворкиным, а также с упомянутыми ранее псевдоэкспертами и «консультантами по культам», связанными с Риком Россом. Именно эти фигуры на протяжении многих лет участвовали в дегуманизации и системной дискредитации Дональда Трампа в медиапространстве. В этой логике финансирование USAID рассматривается не как нейтральная поддержка медиаинициатив, а как ресурс, который, помимо прочего, мог использоваться для подпитки подрывных операций, осуществляемых международной структурой, действующей в интересах разрушения общественной стабильности.

На этом фоне действия президента Трампа приобретают особое значение. Уже сейчас становится очевидно, что деятельность подобных международных сетей не может восприниматься как нечто второстепенное или периферийное. Если в обществе действительно существуют силы, годами манипулирующие сознанием людей, провоцирующие насилие, формирующие убийц и прикрывающие это языком «экспертизы», то вопрос об их ответственности перестаёт быть теоретическим. Речь

идёт не просто о политической борьбе или медийных манипуляциях, а о необходимости назвать настоящих виновников массового насилия — тех, кто действует из тени, программирует, направляет и остаётся вне поля прямого обвинения.

Заключение

В завершение стоит обратить внимание ещё на один важный аспект, связанный с миром видеоигр. Речь идёт уже не только о самих играх как таковых, но и о сопутствующей цифровой среде — игровых чатах, форумах, голосовых каналах, а также клонированных версиях популярных проектов. Всё это, как выясняется, может использоваться не просто как пространство для развлечения и общения, но и как среда для вербовки будущих террористов, а также как инструмент более тонкого и длительного воздействия на сознание и подсознание игроков.

Именно к такому выводу пришли участники инициативы New Quest Unlocked. В ходе этого события было отмечено, что тревожная динамика потребовала совместного исследовательского подхода с участием игровой индустрии и связанных с ней платформ. Как подчёркивал Стивен Сикейра, экстремистские и террористические группы всё чаще рассматривают игровые экосистемы как удобную мишень и операционную среду, а наряду с ними — и связанные площадки, такие как Discord и Telegram.

По словам Сикейры, при всех безусловно положительных сторонах игр, связанных с глобальным социальным взаимодействием, существует и нарастающий риск: террористические и насильственные экстремистские структуры всё активнее используют игровые платформы и сопутствующие сервисы для распространения своих идей, поиска уязвимой аудитории и передачи нужной информации. Иначе говоря, цифровое игровое пространство всё чаще превращается в территорию скрытого идеологического воздействия.

Особенно показательными являются приведённые данные: только в Австралии примерно каждое пятое дело, связанное с противодействием терроризму, теперь касается молодых людей, и в каждом из этих расследованных случаев ту или иную роль играли игровые платформы. Этот факт звучит как предупреждение: виртуальная среда больше не может рассматриваться исключительно как безопасная зона развлечения. Всё чаще она становится полем борьбы за сознание игрока.

На фоне всё более очевидной реальности, в которой видеоигры могут использоваться не только как форма развлечения, но и как среда для формирования

будущих террористов и убийц, показателен даже один на первый взгляд частный факт. Категория Википедии «Видеоигры о культах» в настоящее время включает 148 наименований. За годы существования каждая из этих игр так или иначе собирала многомиллионную аудиторию, а значит, воздействовала не на узкий круг людей, а на огромные массы пользователей по всему миру.

Сам по себе этот факт ещё не позволяет автоматически утверждать, что каждая подобная игра обязательно содержит элементы скрытого программирования или механизмы «пазлового кодирования». Подобные выводы требуют отдельной профессиональной проверки и должны делаться только квалифицированными специалистами. Однако уже сам масштаб явления заставляет задуматься: если тема культов десятилетиями воспроизводится в игровой индустрии в столь значительных объёмах, то речь идёт не о случайном культурном эпизоде, а о полноценном и устойчивом направлении воздействия на массовое сознание.

Именно поэтому вопрос о том, как игровые образы культов, насилия, мессианства и идеологической исключительности влияют на восприятие людей, не должен отмахиваться как второстепенный. Даже там, где нет прямых доказательств злонамеренного воздействия, остаётся очевидным другое: массовая культура не существует в пустоте. Она формирует язык образов, задаёт рамки допустимого, закрепляет ассоциации и постепенно влияет на то, как общество распознаёт опасность, интерпретирует религию, насилие и власть. А значит, такие продукты должны рассматриваться не только как развлечение, но и как важный объект общественного и культурного анализа.

Источники

1. American Psychological Association. (2020). APA resolution on violent video games. <https://www.apa.org/about/policy/violent-video-games.pdf>
2. China Daily. (2011, December 17). Scholars say negative influence on society amplified by globalization. Cult Education Institute. <https://culteducation.com/group/1289-general-information/8103-scholars-say-negative-influence-on-society-amplified-by-globalization.html>
3. Cult Education Institute. Curriculum vitae. Retrieved April 27, 2026, from <https://culteducation.com/cv.html>
4. Far Cry [@FarCrygame]. (2023, March 27). Over 30 million players have joined the fight against Joseph Seed's cult since the release of #FarCry5, 5 years ago [Post]. X. <https://x.com/FarCrygame/status/1640413378408505351>
5. FECRIS. Links. Retrieved April 27, 2026, from <https://www.fecris.org/information/links/>
6. Hassan, S. (2021, January 19). Dr. Steven Hassan on The Cult of Trump with Alisyn Camerota [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6LXzNYQOoKU>
7. Havranek, M., Langer, N., Cheetham, M., & Jäncke, L. (2012). Perspective and agency during video gaming influences spatial presence experience and brain activation patterns. *Behavioral and Brain Functions*, 8, Article 34. <https://doi.org/10.1186/1744-9081-8-34>
8. Momi, D., Smeralda, C. L., Di Lorenzo, G., Neri, F., Rossi, S., Rossi, A., & Santarnecchi, E. (2021). Long-lasting connectivity changes induced by intensive first-person shooter gaming. *Brain Imaging and Behavior*, 15, 1518–1532. <https://doi.org/10.1007/s11682-020-00350-2>
9. Musk, E. [@elonmusk]. (2025, February 2). USAID is a criminal organization. Time for it to die [Post]. X. <https://x.com/elonmusk/status/1886102414194835755>
10. Pagliaro, W. CAN arises from the ashes. *Freedom Magazine*. Retrieved April 27, 2026, from <https://www.freedommag.org/english/vol29i4/page16.htm>

11. Renata (2024, May 17). IOI. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cTw-Ac-zLPI>
12. Reuters. (2026, April 26). Trump removed from White House correspondents dinner as attendees take cover. <https://www.reuters.com/world/us/trump-removed-white-house-correspondents-dinner-attendees-take-cover-2026-04-26/>
13. Ross, R. A. I was hired as a consultant for this very successful Ubisoft videogame [Post]. LinkedIn. https://www.linkedin.com/posts/rick-alan-ross-2163006_far-cry-5-cult-outposts-guide-activity-7159197889146093568-zE4o
14. Ross, R. A. [@RickAlanRoss]. (2024, February 2). [Post about Far Cry 5 and cult consultation] [Post]. X. <https://twitter.com/RickAlanRoss/status/1753431013483831749>
15. The Conversation. (2014). Games on the brain can take virtual experiences to real world. <https://theconversation.com/games-on-the-brain-can-take-virtual-experiences-to-real-world-29940>
16. The White House. (2019, August 5). Remarks by President Trump on the mass shootings in Texas and Ohio. Trump White House Archives.
<https://trumpwhitehouse.archives.gov/briefings-statements/remarks-president-trump-mass-shootings-texas-ohio/>
17. Ubisoft [@Ubisoft]. (2023, March 27). Over 30 million players have joined the fight against Joseph Seed's cult since the original release of #FarCry5 [Post]. X.
<https://x.com/Ubisoft/status/1640414634808098819>
18. UN News. (2024, December 23). 'New Quest Unlocked': UN experts counter violent extremism in gaming spaces. <https://news.un.org/en/story/2024/12/1158426>
19. Wilson, J. (2018, March 2). Far Cry 5 cult adviser reveals how these fanatics thrive: Follow the money. GamesBeat. <https://gamesbeat.com/far-cry-5-cult-adviser-reveals-how-these-fanatics-thrive-follow-the-money/>
20. Wikipedia contributors. David Koresh. Wikipedia. Retrieved April 27, 2026, from https://en.wikipedia.org/wiki/David_Koresh
21. Wikipedia contributors. Category: Video games about cults. Wikipedia. Retrieved April 27, 2026, from https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_about_cults

22. Радио «Град Петров». Проблемы миссии современной Русской Православной Церкви [Аудиопередача]. Retrieved April 27, 2026, from <https://www.grad-petrov.ru/broadcast/problemny-missii-sovremennoj-russkoj/>